

Prepárate para una conmoción absoluta...



EDITORIAL



N U E S T R A P O R T A D A

Los más pequeños también tienen su lugar en la revista. En esta ocasión os presentamos a los famosos Teleñecos en la Isla del Tesoro, una aventura infantil basada en la película que tanto éxito ha tenido en todo el mundo.

¡QUAKE, AQUI HAY TOMATE!

iD Software ataca de nuevo. Su nuevo juego, "Quake" es tan impresionante que Doom queda a la altura de un marcianitos cualquiera. En la Redacción se ha convertido en todo un problema, ya que cuando tenemos un rato libre (pocos por desgracia) cerramos el "Windows" y nos matamos fraternalmente los unos a los otros en los escenarios Deathmatch.

No solemos aficionarnos demasiado a ningún juego ya que nuestro trabajo, aunque os pueda parecer divertido, a veces se nos hace realmente duro al tener que soportar tantos "bodrios" con apariencia de megaproducción. Pero Quake viene envuelto del misticismo que poseen los CD de los Rolling Stone, Prince o Jean Michel Jarre. Y por eso le hemos dedicado esas increibles ocho páginas, pese a que el juego de la portada es super divertido y está genialmente realizado.

Cuando hemos tenido la ocasión de entrevistar a los componentes de esta empresa o en las visitas a su stand en las ferias de juegos, es evidente que el estilo y la forma de hacer de esta gente difiere bastante de las demás compañias, en parte por el enorme exito que han logrado, pero también por su carisma, más parecido al de las grandes estrellas de la música o el cine que a los grandes personajes de la Informática.

Y quizás por eso gastarse el dinero en el Quake es más fácil de justificar que en otro del que sólo conocemos el local donde lo hemos comprado, por si hay que ir a cambiarlo.

Nosotros, cuando hacemos OK PC, tratamos los juegos como si fueran películas o discos de música, porque es la forma natural de tratarlos. Hay quien los analiza como si fueran el Word, las Pc Tools o el último ordenador de IBM, pero los juegos son, haciendo un poco de poesía, un viaje a otro mundo donde realizar las fantasías que nos inventamos en nuestra vida. Bueno, la comparación es cierta casi siempre: Jugar 100 veces al Tetris es como oír el disco "Azul" de los Beatles otras tantas (si te gusta, claro).

Pero la sutil diferencia estriba en que los juegos cuestan 5,6, e incluso 10 veces más que un disco de música y gastarse un pastón en un juego que a la semana deja de divertirnos duele mucho más que comprarse un CD de Camarón de la Isla, para descubrir en la primera canción que el cante jondo no es asimilado por tu oido.



Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medino,
Fernando Pertierro, Javier Toledo, "Alan Wilder",
"Gengis Khan", "Alhenea" y Luis Gallego.
Fotografia: Carlos Tuñón.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Director de publicidad: Alberto Izquierdo.
Delegación Madrid: Esther Lobo

Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º.08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones:
Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha.
Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36
28016 Modrid, España
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Logal: M-24602-92
Printed in Spain X-96.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: [93] 680 03 60

Distribución en América: Iberoamericano Ediciones, S.A. C/Leonor de la Corte 6035 Quinta Normal. Santiago (Chile). Tel.: (562) 774 82 87, Fax (562) 774 82 89

Importador exclusivo para Mexico: C.E.D.E., S.A. de C.V. C./Castilla NF266. D.P.:03400 Mexico: D.F. Tel.: (525) 301-2464 Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

OK PC no se hace necesariamente solidaria de las apiniones vertidas en los artículos firmados. Está prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

SUMARIO



Pág. 16

LEISURE SUIT LARRY 7

De nuevo nos encontramos con el ligón más simpático de los juegos de ordenador.



20 Pág.



PHANTASMAGORIA II

La segunda parte de una aventura terrorífica. Mantiene el mismo nivel de tensión y miedo que su antecesora y también tiene escenas donde la sangre es la principal protagonista.

QUAKE

Cuentan de él que es el juego más importante en la historia del PC. De tí depende esa afirmación, pero seguro que no dudarás en

decir lo mismo.



EN ESTE NUMERO

Pac

OK News	6
OK Hard Tech	10
OK Previews:	
Muppet Treasure Island	12
Leisure Suit Larry 7	
Time Lapse	18
Phantasmagoria II	20
Syndicate Wars	22
Tomb Raider	23
Shattered Steel	24
The Darkening	25
Exhumed	26
Screamer 2	27
Scorcher	28
Clandestiny	29
Reportaje Microsoft	30
Reportaje Sierra	32
Curso editor Duke Nukem 3D (III)	36
Curso editor Warcraft II (I)	38
OK Pasarelas:	==
Quake	
Speed Rage	
Gene Wars	
Z	
Sherlock Holmes II	
Monster Truck	
Azrael's Tear	
Close Combat	
Fable	
Cyberstorm	
Simpson's Cartoon Studio	
Rise & Rule of Ancient Empires	
Striker 96	70
Deus ex Machina	72
Links Ls	/4
OK Novedades	76
OK Supertips	80
OK Tricks & Tracks:	00
Shivers	82
Brain Dead 13	90
Big Red Adventure	108
OK Correo	109
OK Zona Neutra:	
OK Hits	110



LAS COSAS NO TIENEN BUENA PINTA...

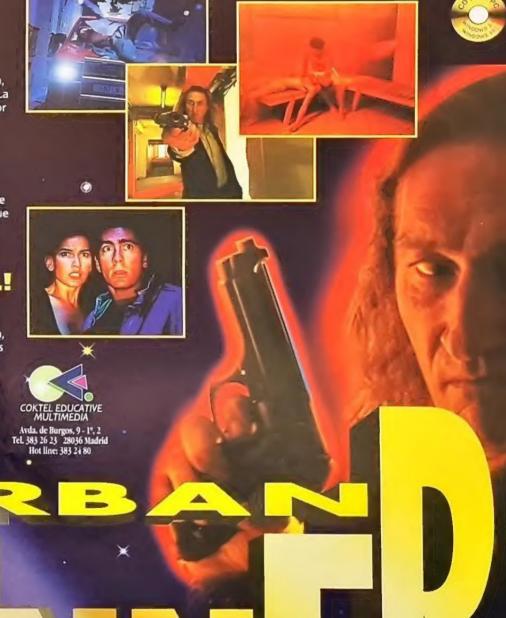
enías una cita con Marcos, un conocido chantajista, ero alguien se te ha adelantado y le ha asesinado. La olicía te busca para colgarte el muerto. El inspector an Dale te quiere capturar, vivo o muerto.

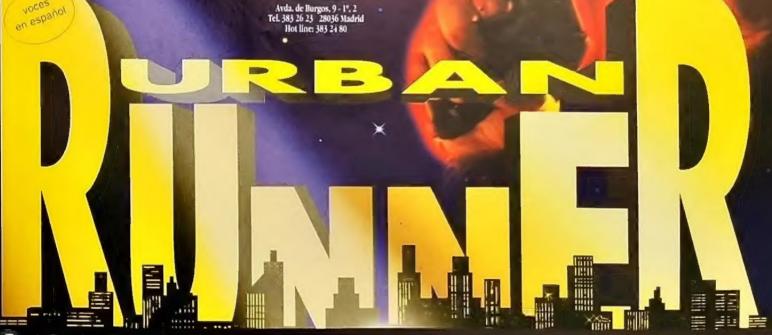
Y PUEDEN EMPEORAR...

or si fuera poco, un asesino profesional te persigue or toda la ciudad. Ya puedes correr si no galeres que e atrape. Piensa en algo, ¡rápido!

SALIR DE ESTA VO VA A SER FACIL!

gotado por la persecución, consigues llegar a tu partamento. Te sirves un trago, y parece que la tuación ha mejorado. Pero te espera otra sorpresa, n segundo matón, con el dedo en el gatillo. ¿Serás apaz de librarte de esta nueva amenaza?









Jochen Kirchberg, gerente de la empresa Topware, mantuvo una agradable entrevista con la redacción para habiar acerca de todo aquello de interés que giraba en torno a ellos. Podemos aquello de interés que giraba en torno a ellos. Podemos sobresacar la información de que Merit Studios está realizando el juego Double Trouble, titulo cuya versión inglesa ya está finalizada; la castellana estará ultimada durante el mes de

iD Software y GT interactive presentan la última entrega de la legendaria saga Doom:
Finat Doom. Dos mievos episodios de treinta y dos niveles cada uno, noevos e increibles gráficos y más melodias para is banda sonora. El formato usado va a sar el de CD-ROM y funcionará bajo Windows 95. El precio con el que va a ser distribuido es de 5.990 ptas.

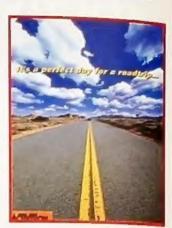
Microsoft Flight Simulator
5.1 se encuentra en
proceso de programación.
En esta instalación se
incluyen los escenarios de
Paría y Nueva York, lo que
nos dará la posibilidad de
despegar y aterrizar en
estas ciudades sin tener
que introducir
ampliaciones.

AMPLIACIONES PARA LOS MEJORES



ACTIVISION, EN LA CRESTA DE LA OLA





nterstate'76 y Mechwarrior 2: Mercenaries son los nuevos títulos que la compañía programadora Activision tiene previsto lanzar al mercado del software. El primero de ellos nos introduce de lleno en una carrera a lo largo de todos los estados de Norteamérica a bordo de los más veloces coches deportivos.

Por otra parte, Mechwarrior 2: Mercenaries es una nueva ampliación para el simulador de robots de combate que más éxito ha tenido a nivel mundial. Mejores gráficos, sonido más nítido y nuevas misiones te esperan si eres uno de los afortunados poseedores de este título.

Activision va a sorprendernos una vez más con la calidad de sus productos que demuestran que lleva mucho tiempo trabajando en lo mismo.

ANIQUILACION SISTEMATICA

I nihilismo, una corriente de pensamiento que afirma que la sociedad está corrupta y que desemboca en el terrorismo, ha sido trasladado a un simulador tridimensional de naves espaciales en el que la lucha por la destrucción del contrario es el único objetivo. Dentro de un juego tan real



como la vida misma, en el que incluso puedes perder la vida si cometes el más mínimo error, vamos a tener que demostrar que somos los mejores. Nihilist va a ser distribuido por la empresa Erbe en breve.



DOUBLE TROUBLE, DE NUEVO EN CARTELERA

Double Trouble, una aventura gráfica de la compañía programadora Merit Studios, de la que hace un año se empezó a saber algo y por causas desconocidas desapareció sin dejar rastro, vuelve a aparecer para deleite de todos los amantes del género. Esperamos que dentro de poco se sepa algo más acerca de este "nuevo" titulo que puede gustar a mucha gente.

EL CONFLICTO DE LA OTAN

n nuevo simulador de Jane's se encuentra en proceso de programación. Su nombre va a ser NATO Fighters y en esta ocasión vamos a tener la oportunidad de manejar unos aparatos de guerra tan sofisticados como un F-16 Fighting Falcon, un Saab Gripen, un EuroFighter 2000 y un Su-35, a lo largo de 40 nuevas misiones llenas de riesgos y objetivos mi-

litares, todas completamente basadas en la base de datos de Jane's, con lo que alcanzan un nivel de realidad impresionante.



tos, videos y datos técnicos

de la OTAN.

CD-ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS (2.995 ptas.)

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, hiorritmos

CD AJEDREZ (2.995 ptas.)

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con mas de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo así como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO (2.995 ptas.)

Todo lo necesario tanto para el diseño artistico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA (2.995 ptas.)

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Ingles, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD JUEGOS DEPORTIVOS (2.995 ptas.)

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA (2.995 ptas.)

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLÉS (2.995 ptas.)

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática, pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS (2.995 ptas.)

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS (2.995 ptas.)

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER PORNO (2.995 ptas.)

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELÉFONO AL 902 120 130, POR FAX AL (91) 896 05 10 0 POR CARTA A: PRIX INFORMÁTICA APARTADO 93 28200 S.L.ESCORIAL (MADRID) E-MAIL: prix@bitmailer.net



LA PRIMERA TARJETA DE SONIDO DE 64 BITS

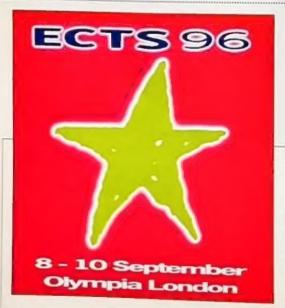
espués del éxito logrado por la Maxi Sound 32 Wave FX, creada por Guillemot International y UBI Soft, dado su impresionante balance entre la calidad y el precio, estas compañías han finalizado su siguiente proyecto, la primera tarjeta de sonido de 64 bits. Entre sus características ofrece 4 Mb de sonidos reales, es decir, 425 sonidos de instrumentos de calidad incomparable divididos en 128 instrumentos General MIDI, 200 baterías, 46 efectos especiales y 97 variaciones de sonido que permiten variar el timbre de los instrumentos. También tiene un ecualizador de 4 pistas, efecto surround y 64 voces de polifonía.

Además de la tarjeta, el paquete incluye un cable MIDI y los programas necesarios para sacarle todo el partido a este ingenio del sonido.

Existen dos modalidades:

- MAXI SOUND 64: 29.900 ptas.
- MAXI SOUND 64 HOME STUDIO: 38,900 ptgs.





LO MEJOR DE INTERNET

partir de este mes os vamos a recomedar direcciones Internet que consideramos de suma utilidad e interés para los más jugones.

La página de este mes os ofrece semanalmente información y trucos sobre el juego del año: Warcraft 2. Esta semana, por ejemplo, había información sobre la utilización del hechizo de invisibilidad. Para acceder a esta página Web es necesario utilizar la versión de Netscape 2.0 o superior.





Dirección internet:

HTTP://WWW.BLIZZARD.COM/TIPS/INDEX.HTM

Si queréis que comentemos alguna página en especial, podéis escribir un E-mail a la siguiente dirección:

ENRIQUEM.OKPC@MAIL.DDNET.ES

SE HA CELEBRADO EL E.C.T.S. '96 DE OTOÑO

a segunda edición de una de las ferias más importantes a nivel mundial del software y hardware se celebró los días 8, 9 y 10 de septiembre. El nivel de novedades fue enorme al igual que el de asistencia de

compañías y distribuidoras, todas expectantes por la campaña de navidad que puede reportar muchos beneficios. El lugar fue el mismo de siempre, el Olympia Hall en Londres, ciudad bella y centro de negocios por excelencia. El próximo número prometemos incluir un reportaje especial acerca de la feria para que podáis ver el índice de calidad y cantidad de juegos que se encuentran en preparación o prácticamente finalizados.

GANADORES DEL CONCURSO WARCRAFT II



orprendidos estamos en la redacción por la increible aceptación que este concurso ha tenido. Debemos admitir que al principio estábamos un poco asustados, ya que nos preocupaba la idea de ocuparos vuestro tiempo realizando los escenarios. Pero unos días después y viendo el número de cartas que llegaron de

una sola vez, descubrimos que este nuevo tipo de concurso era un gran éxito. Nos ha sido realmente complicado decidir quiénes iban a ser los premiados, pues la calidad de todos era enorme, así que nos hemos tenido que inclinar por los más jugables, los más originales, etc., y al final hemos llegado a esta conclusión. Muchas



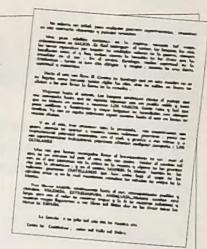
gracias a todos y esperamos que sigáis así de participativos:

PABLO HIPOLITO QUEJADA (VALENCIA)

Que fue el que más escenarios nos mandó de una sola tacada. Nada más y nada menos que la friolera de diecisiete, todos ellos de gran calidad y complejidad. ¡Muchas felicidades!

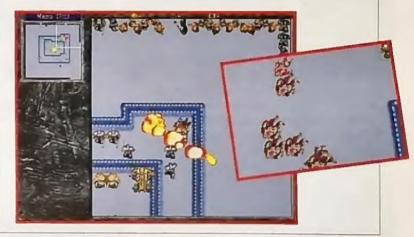
JOSÉ A. CASTIÑEIRAS (LA CORUÑA)

Al que elegimos no sólo por la bien que estaba construido el escenario en el que teníamos que reconquistar España, sino también por la originalidad a la hora de presentarlo, con una carta escrita al estilo medieval. ¡Enhorabuena!



RAFAEL GARCIA CARRETERO (MADRID)

Por su escenario de Europa, sin duda uno de los más complicados de superar y bonitos de diseño. ¡Gracias por tu participación!





FAST ATTACK GENDER WARS

MICROSOFT CLOSE COMBAT PANDORA DETECTIVE

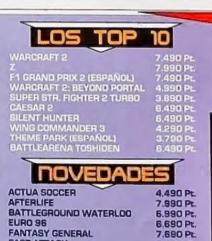
RISE & RULE OF ANCIENT E STARFIGHTER 3000

RIDDLE OF MASTER LU

URBAN RUNNER US NAVY FIGHTERS GOLD

LINKS LS

QUAKE



8.490 Pt

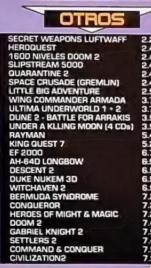
7.990 Pt

7.490 Pt

7.990 Pt

7.490 Pt 5.490 Pt

4.290 Pt



MADIA

4.990 Pt. 700 NUEVOS NIVELES DUKE N. 3D

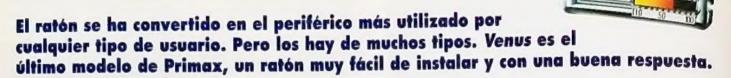


PERFECT FLIGHT

Enviar a: MEDIA MADRID Fernando D.Mendoza 22-28019 MADRID - FAX: (91).5698264 | pedido abajo indicado mas su catalogo CATALO solamente su catalogo de CDRDMs. 0/4 EDIDO TITULOS PEDIDOS Deseo recibir el " y 2" APELLIDOS. Deseo recibir NOON



VENUS



Agilidad de movimientos

enus se distingue ante todo por ser un ratón adaptado para que lo manejen con toda comodidad tanto zurdos como diestros. Esto es de agradecer para los zurdos, a los que muchas veces se discrimina al usar los ratones, ya que están diseñados para manejarlos con la mano derecha.

Pero Venus se dirige especialmente al mercado doméstico ya que su precio es bastante bajo y ofrece una calidad a nivel profesional. Por otra parte, Primax tiene en el mercado una amplia gama de colores muy originales, que llevan una nota de alegría al mueble donde tengamos el ordenador. Ahora está de moda desarrollar ratones especiales para el hogar que, con las mismas funciones que los de "oficina", se distinguen por un diseño más divertido.

INSTALACION

Para que sean auténticamente domésticos, su instalación debe ser lo más sencilla posible. Ya sabemos que el ratón es simplemente enchufar al puerto serie, aunque en este caso y es un punto débil, la conexión no está unida por tornillos, tendiendo a caerse en cualquier momento y, si estamos bajo Windows 95, la desconfiguración está asegurada.

Por lo demás, el disco con los controladores que acompaña al ratón es sumamente útil ante todo por su facilidad de instalarse y desinstalarse bajo Windows 95. Pero Es apto tanto para zurdos como para diestros tampoco desde el DOS tienes que tener problemas para hacerlo.

FICHA TECNICA

VENUS

RATON

PRIMAX

HERCROM

91/544 12 30

TIPO:

COMPAÑIA:

DISTRIBUIDOR:

TELEFONO:

VALORACION

Las características técnicas del Venus son cortas pero de altas prestaciones como pueden ser: tres botones con microinterruptores para evitar averías, 400 dpi de resolución y una velocidad de arrastre de 250 mm/sec. Aunque lo más importante es la bola que mueve al ratón y que está construida con los mejores materiales para aguantar el desgaste de un uso continuado.



Un ratón idóneo para juegos

Vive Aventuras Gráficas de Película a Través del Mundo del Cine



Prepárate para entrar en la nueva era de los juegos: llegan los "GAME

MOVIES COLLECTION*. Conviértete en exorcista, marine del espacio, aventurero o en investigador privado y vive las más extraordinarias aventuras a través de los alucinantes escenarios virtuales.



una gran obra temática sobre cine.





Las mejores películas, sus directores, actores, posters, B.S.O., los Oscars, fragmentos en V.O., fotogramas, reportajes audiovisuales y miles de datos actualizados hasta la fecha, mediante un interface interactivo con un sistema de búsqueda sencillo e













Nuevo sistema virtual realizado con técnicas de renderizado, que permite al usuario percibir un mayor realismo mientras juega.



El primer sistema de actualización de datos mediante "Internet", que permite periódicamente añadir a la obra los datos de más reciente aparición, haciendo que el producto se mantenga slempre al día



División especializada en la creación y realización de productos de entretenimiento con caracter lúdico, que cuenta con gran número de especialistas para conferir al producto una gran calidad final.



C/. Cinca nº 25, Local 11 08030 Barcelona

Tel: (93) 274 25 94 - Fax: (93) 274 17 68

ICOLECCIÓNALOS!













MUPPET TREASURE ISLAND

TIPO:

COMPAÑIA:

DISTRIBUIDOR:

AVENTURA GRAFICA ACTIVISION PROEIN, S.A.



carismático de todos; la cerdita Miss Peggie, enamorada platónicamente del batracio; Gonzo, con su nariz en forma de garfío; y muchos más que no nombro por falta de espacio, pero que sin duda re-

El emparates

de les Golaginases
se manylogicas

as has lesses

Piratas de peluche

La última película protagonizada por los muñecos creados por Jim Henson ha tenido un gran éxito en el tiempo en que ha estado en cartelera y con toda seguridad éste va a ser mucho mayor en el terreno del software lúdico, pues la calidad que tiene este juego es más que sobresaliente.

cordaréis nada más ver en el juego, nos divertion en la televisión con sus peripecias y aventuras que casi siempre pretendían enseñarnos algo.

Durante la presente década de los noventa ya han sido con esta dos las películas que estos personajes han protagonizado, siendo ambas basadas en un clásico cuento. La primera era Los Teleñecos en Cuento de Navidad y la segunda ésta que nos ocupo.

Además de las dosis de aventura que tiene el juego, que se traduce en la localización de objetos para su posterior utilización en un lugar en concreto y así conseguir algo que nos permitirá avanzar en la historia con éxito, Muppet Treasure Island esconde en sus entrañas cerca de veinte puzzles, que van desde construir un barco a base de piezas sueltas, hasta arrearles tartazos a los piratas que se pongan a nuestro alcance, pasando por preparar una tarta en una cocina llena de ratones que no hacen más que comerse el relleno o incluso el clásico juego del Shanahai.

uppet Treasure Island va a significar un cambio radical en el estilo de hacer aventuras gráficas dirigidas hacia los más jóvenes. Activision ha empleado cerca de dos millones de libras en este ambicioso proyecto (casi cuatrocientos millones de pesetas) y el resultado ha sido más que sobresaliente en todos los aspectos, siendo los más beneficiados el gráfico y el sonoro.

En la aventura encarnamos a Hawkings, un inexperto grumete que se va a ver inmerso en una peligrosa y a la vez divertida historia de piratas con personajes tan clásicos como Long John Silver, encarnado por Tim Curry, el conocido actor que aparece siempre junto a los Teleñecos.

UN SIMPATICO RECUERDO

Todos los que andemos entre la veintena y la treintena recordaremos con cariño a ese grupo de muñecos de peluche, cartón y plástico que, gracias a la profesionalidad de ciertas personas, parecía que tenían vida propia. La rana Gustavo, sin duda el más





TRES CD-ROM LLENOS DE CURIOSOS LUGARES

Vamos a tener la oportunidad de viajar por cuatro lugares diferentes entre si, mientras intentamos reclizar nuestro objetivo, que es encontrar unas piedras con los puntos cardinales que necesitaremos para abrir el arca de la Isla del Tesoro. La primero zona es la Posada Benbow, donde encontraremos el mapa del tesoro y nos convertiremos en el punto de mira de una banda de piratas que intentarán liquidarnos para quedarse con él. Bristol es el segundo lugar a visitar, una taberna de bucaneros dentro de una gran ciudad llena de gentío donde podrás conseguir el barco con el que ir a la isla.

The Hispaniola es el enorme y majestuoso navio que nos llevará hasta el ansiado lugar y donde, gracias al capitán, nos convertiremos en avezados marinos, expertos en el manejo tanto de los cañones como del timón y demás partes del barco. Por último, llegaremos al ansiado sitio que esconde las riquezas. Allí seremos raptados por Long John Sil-

PUZZLES PARA TODAS LAS EDADES

Una de la curacientica principa les que tiene Muppel Treasure Li land es la bien medida dificultad de los enigmos que vamos a encontrar a lo largo de la aventura; además de su originalidad a la hora decresentados.





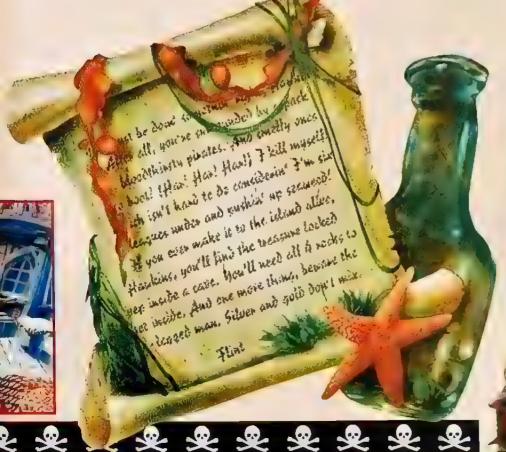
ver que se ha amotinado, junto con un grupo de piratas. En este lugar nos uniremos a los indigenas y junto a ellos encontraremos el enorme tesoro.

UNA NUEVA FORMA DE HACER VIDEO

Lo que más nos llamó la atención al ver este producto fue el hecho de que todos los personajes "reales", que habian sido filmados antes de la creación de los escenarios, fueron perfectamente acoplados y en ningún momento parece que estén fuera del dibujo. Y no sólo eso, pues, además la interactividad que tienen todos los personajes con los objetos del escenario, es ton perfecta que parece que de verdad están cogiendo algo que en realidad es un dibujo animado.

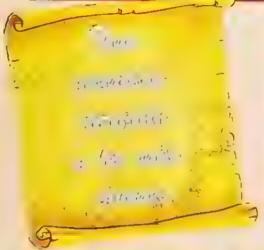
Por otro lado, el número de secuencias grabadas es elevadísimo, de tal manera que aunque realicemos una misma acción, nunca veremos a los mismos persanajes haciendo lo mismo, sino que variará completamente.

La SVGA y la velocidad de proceso que tiene el entorno Windows ha sido utilizado hasta el máximo de sus posibilidades y esto se nota desde el primer momento.









UNA AYUDA EN FORMA DE LORO

En todo momento podremos pedirie ayuda a un simpático loro que nos sigue en nuestro viaje. Es muy aconsejable que lo hagas siempre antes de comenzar un puzde





UNOS CUANTOS CONSEJOS

Al principio proponte la regla de investigar cada una de las pantallas al cien por cien, ya que escondido en alguno de los lugares puede estar una de las piedras con los puntos cardinales que ondamos buscando. La manera de encontrar dichos lugares será pasando el puntero del ratón y si alguno de los lugares se ilumina será señal de que ahí se puede hacer algo. Prueba varias veces sobre el mismo sitio, pues aunque en un primer momento no suceda nado, en veces posteriores puede que si. Sin duda, el problema con el que nos vamos a topar en el juego es que si nos dejamos una de las ansiadas piedras atrás en el camino, no podremos volver para recuperarla y esa significara volver a comenzar la aventura, o re-

cuperarla en el punto en que creemos que nos pasamos por alto dicho objeto. Tal vez eso es lo único que se le puede reprochar, pero puede perdonársele, ya que todo aventurero que se precie no se pasará por alto ningún rincon donde pudiera estar oculto algo interesante.

A la larga de tado el juego y en tadas y cada una de las pantallas tendremos a nuestra disposición a un simpático loro; si lo seleccionamos, nos dará una escueta información sobre el lugar en el que estamos.



EN TU ORDENADOR

Activision ha conseguido realizar un software con las mismas características de una superproducción cinematográfica. Un presupuesto millonario, actores de fama mundial, una tecnologia de última moda y músicos de la talla de Hans Zimmer, fomoso por sus anteriores trabajos en Miami Vice (Corrupción en Miami), Rain Man y The Lion King El rey león).

El producto ya ha sido distribuido en el extranje ro, aunque aquí tardará aún un poco, ya que exis ten rumores de una traducción a nivel de texto y voces por parte de Proein, S.A. Esperemos que mos que meras conjeturas sea una pronta realidad.































MegaPak V

Pack con los 10 CDs más vendidos en USA en 1995. Manual de cada título en Inglés. Los 10 CDs que componen la colección son: Terminal Velocity, Flight Unlimited (Edición especial para Megapak V), Primal Rage, Pinball Fantasies Deluxe, Jagged Alliance, FX Fighter MS-DOS, Warlords II Deluxe, **Great Naval Battles IV, Pool Champion** y Entomorph. Software en Inglés.



Megapak IV

Pack de 11 títulos variados (Panzer, General, Guardian of the Fleat, Space Ace, Tornado, entre otros).



Distribuldor Oficial de MegaMedia y Archivadores CD3 para España:



(91) 564 18 86

(Sólo distribuidores)

Hágase Socio del CLUB MULTIMEDIA

CLUB MULTIMEDIA

NOMBRE: Jose Miguel Sap SOCIO Vestro Simulo Muestro 16.502 CADUCA: 16/7/96 TARJETA DE JUENTIFICACION PERSONAL

Con la compra de cualquiera de estas ofertas consigues GRATUITA-MENTE su Tarieta de Socio del CLUB MULTIMEDIA (válido por 6 meses), para poder acogerse a todas las ventajas, promociones y superofertas del momento.

Si desea más información de los servicios del CLUB MULTIMEDIA. liame al teléfono:

564 63 00



Multimedia

CD3/40 Beige o Negro, con capacidad para organizar hasta 40 CD's verticalmente sin tocarse entre si, Dispone de Indice de localización en la tapa y sistema de sujección de CDs.



Modelo CD3/16, en negro, acoplables, con capacidad para 16 CD's. Incluye cinta para colgar.

3.700 Ptg

DO DIRECTO

nviar el Cupá	on a Larpress, S.A.	PZA. REPUBLICA DE ECUADOR, 2-	
Si, tengo un	Equipo Multimedia e	n casa, morca: Modelo	FAX.: 457 98 36
		Mac 🔾 , Tengo modem: SI 🗘 NO 🔾	
IOMBRE		EDAD	
IRECCION ENVIO			
Postol	Poblac	Prov	
Deseo realiza	ar un pedido acogiéndo	TV. ()	SOCIO del Club Multimedia,
→ MegaPak [†]	V + CD3/16 Negro	Archivador CD3/40 Beige Archivador CD3/40 Negro Archivador CD3/16 Negro	Firmg
Nº Unidades		Total Pto:	
Envieme e	al/los productos por	ServiPack 48 horas (Peninsula y Bale	eares) a mi domicilia par un

O Preview

LEISURE SUIT LARRY 7

TIPO: COMPAÑIA: AVENTURA GRAFICA

SIERRA

DISTRIBUIDOR: COKTEL



En el mar se liga mejor





i...

Tras el éxito amoroso de su sexta aventura, Larry vuelve de nuevo. Esta vez la acción se sitúa en un emocionante crucero donde la tripulación está formada por bellas y sensuales mujeres. Un juego de lo más atrevido.

arry es toda una institución en Sierra. De hecho, es una de sus principales fuentes de ingresos junto con Space Quest y Al Lowe, el "padre" de Larry, es uno de los principales diseñadores de la compañía. Además, su historia va intimamente ligada a la de los juegos para el PC.

Ya desde los tiempos de los primitivos tarjetos CGA, era posible jugar con Larry y su incómodo interfaz que constituia todo un reto para los jugadores de habla no inglesa.

Pero con el tiempo el producto fue evolucionando a nivel técnico, aunque manteniendo siempre la misma calidad en los guiones de las sucesivas partes. Para quien no conozca a Larry, el único pensamiento que pasa por su cabeza es la idea de poseer a las más bellas mujeres del mundo. Por supuesto, que la principal trama y el mayor atractivo es conseguir que Larry cumpla su objetivo, lo cual es bastante difícil no sólo por la complicación de buscar objetos y usarlos en el momento adecuado, sino porque las chicas de turno pasan de nuestro simpático cuarentán.

MAS Y MAS

La evolución gráfica del personaje ha ido cambiando a lo larga de la serie. En Larry 7 encontraremos a nuestro héroe en formato 3D y con un diseño muy parecido a las peliculas de dibujos animados, es de cir se tran simplificado las formas para facilitar la animación del personaje y de todas las bellas señoritas.

Otro de los aspectos mejorados es el interfaz: ahora será mucho más fácil movernos por el escenario y utilizar las distintas opciones. Así que pasa de preocuparte por el cursor del ratón, porque prácticamente el juego te indicará en cualquier momento la que tienes que hacer.

Dejamos para la último el argumento del juego. Es bastante simple y a la vez apasionante: se trata de ligar el máximo número de chicas en un crucero por los mares del sur. Hay todo tipo de mujeres, pero todas son sensuales y con unos "encantos" superiores a la media.

De Larry se podía decir que es un juego totalmente machista, pero muy al contrario, pues ironiza y critica las costumbres sexuales de los hombres, paniendo en duda la inteligencia de muchos que se creen Casanova, pero que en el fondo son el estereotipo perfecto del simpático Larry.

ANGEL FCO. JIMENEZ





Una revista y un CD ROM que se convierten en la herramienta imprescindible para obtener los programas más actuales de **Shareware**.

iMás de 1.500 programas!



MS - DOS WINDOWS 3.xx WINDOWS 95 WINDOWS NT



TODOS LOS MESES EN SU KIOSCO.

iii nº 1 ya a la venta !!!



Pza. República de Ecuador, 2-1° 28016 Madrid. Tfno.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36



TIPO: AVENTURA GRAFICA PHILIPS DISTRIBUIDOR: ERBE



En busca de la Atlántida



¿Existió el mítico continente Atlántida? ¿Es historia o leyenda? Muchos científicos y arqueólogos han elucubrado durante años acerca de la desaparición en el fondo del los océanos de la enorme isla. Time Lapse pretende mostrarnos una de las conclusiones a las que se llegaron, en modo de aventura.

n conocido arqueólogo olemán ha sacrificado su vida al estudio de la Atlántida y ha llegado a la conclusión de que las civilizaciones maya, egipcia y anasazi (una antigua civilización india de Norteamérica), junto con las tribus que habitan la isla de Pascuo, podrian reunir todos los conocimientos del antiguo continente y así descubrir dónde yacen sus restos.



Sin embargo, su reciente muerte te ha convertido en el responsable de continuar sus investigaciones. Así vas a poder visitar los lugares más bellos del mundo, tales como el Templo de Abu Simbel, las pirámides aztecas o las enormes figuras de piedra con farma humana de la isla de Pascua.

ESQUEMAS DE ANTERIORES JUEGOS

Time Lapse recuerda en su realización a antiguas reliquias de la informática como Myst y a otros no tan antiguos como Welcome to the Future, sobre todo en el sistema de movimiento por las pantallas y de utilización de objetos. Sin embargo, una importante diferencia que tiene con respecto a estos títulos es la posibilidad de luchar contra los enemigos que nos encontraremos en nuestro camino, usando armas como una lanza, un arco con flechas y demás. Los enigmas también estarán a la orden del dio, todos ellos dificiles a la hora de ser

solucionados y muy bonitos en su presentación.

Las imágenes han sido tratadas con un esmero pocas veces visto y eso es algo de agradecer en las aventuras gráficas de este tipo.

Time Lapse va a ser la nueva perdición de los amantes de las aventuras en primera persono de ronte mucho, mucho tiempo.



La mejor revista de ocio informático para los auténticos jugones

Nº 34

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Demo de X-COM, acción total bajo el
- Aces of the Deep. Vive el bloqueo de los temibles submarinos del Tercer
- Especial de juegos arcade para MS-DOS: dias enteros de adicción. ¡No podrás hacer otra cosal



CONTENIDO DEL DISCO Y EL CO-ROM

- PC Rally. A tope en el mundial de
- Instala el Video for Windows que suministramos en el CD y disfruta a tope de los juegos y películas:

Heretic, Slip Stream 5000, Aegis, Baldies, Rally Championships, Whizz, Myst, Super Street Fighter II, Line Wars Bolo Adventures, Mastermind, Animal Quest, y muchos más.



CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Alien Breed 2: Tower Asault. Destruye a los invasores Aliens.
- Películas, juegos, demos jugables, un montón de diversión en el CD ROM de este numero:

Wings of Glory, Myst en castellano, Pyrotechnia, Premier Manager 3, Kick Off 3, SuperKarts CD, Memphis Math, Sky Roads y hasta 30 juegos más.



CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Baldies: consigue que tu tribu sea la más poderosa
- Instala Video for Windows y a pasarlo bien con:

Minigolf, Lemmings for Windows, Cocktel Vision, Kingdom, Brutal, Air Strike, Luna Lander, y así hasta más de 90 películas, juegos, y demos jugables.



CONTENIDO DEL DISCO Y EL CO-ROM

- Dschump. Bota, bota mi pelota.
- Con el CD que acompaña este número va a ser dificil que hagas otra cosa que no sea jugar, jugar y jugar:

mortal Kombat II, Cannon Fodder 2, Rebel Assault 2, Prisoner of Ice, F1 17A, 3DPong, Abrams Tank, Mision Maze, Amado, Falcon 3, Canasta, y un montón más.



CONTENIOS DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Threat. Sangre, sudor y lágrimas
- Estos son algunos de los "argumentos" de este increible CD con más de 100 juegos, películas y demos jugables:

Air Power, The Journeman Project Turbo Orion Conspiracy, Star Trek: The Next Generation, Space Quest 6, Psyco Pinball, Panaturbo, Escapade, 4 Corners, Lotto, WinGol, Tarot, Lost in Labyrinth, Kye 2.0, etc



ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO.. (91) 457 91 91 FAX.. (91) 457 98 36

Nº 38

_, al precio de 875 pta. unidad + 300 pta. de gastos de envío, en la forma Deseo recibir los ejemplares de OK PC nº de pago que Indico (válido hasta agotar existencias) VISA FIRMA □ 4B - AUMBRE __1". APELLIDO_ □ CAJAMADRID M APELLIDO TARJETA 6000 PISO DOMICILIO_ ☐ MASTER CARD Nº 3. POSTAL . __CIUDAD Caduca _ _EDAD___ NIF ___ PROVINCIA

FICHA TECNICA PHANTASMAGORIA II

TIPO: COMPAÑIA: DISTRIBUIDOR: **AVENTURA GRAFICA**

COKTEL EDUCATIVE



a segunda parte de la aventura gráfica más terrorifica de la historia del software, está a punto de aterrizar en nuestro país, llegada directamente de la mono de la compañía programadora Sierra. La historia va a

cambiar al cien por cien y ni siguiera están los mismos personajes del predecesor.

> En esta ocasión, el argumento nos traslada a un hospital psiguiátrico en el que están ocurriendo sucesos extraños entre los que aparecerán zombies sedientos de sangre,

Los amantes de las aventuras gráficas no sólo recordarán, sino que además guardarán en un lugar seguro la primera parte de la aventura más sangrienta de todos los tiempos. Ya no es una oscura mansión llena de lugares secretos y

horribles monstruos venidos de otra dimensión y otros personajes capaces de lanzar rayos por los

EL HOSPITAL DEL HORROR

Nosotros encarnamos a Curtis Craig, un antiguo paciente de este sitio que, sin quererlo, se va a ver justo en medio de la trama, estando de nuevo en peligro su recién recuperada cordura.

La tecnología que se ha empleado para realizar este título supera con creces a la que se empleó antaño para la primera parte de Phantasmagoria, Entre las diferencias destacan el hecho de que ahora los actores no han sido filmados sobre un fondo azul para después pegar las imágenes de los escenarios creadas por ordenador, sino que ahora han sido empleados lugares reales. Esto no quiere decir que el ordenador no se haya empleado, ya que para crear los monstruos que en determinados mo-

mentos de la aventura aparecen, se utilizaron los más avanzados ordenadores para la generación de gráficos renderizados lo más parecidos posible a las imógenes reales,

Dentro de algunos meses llegará la segunda parte, pero hasta entonces tendremos que calmar nuestras ansias de sangre y visceras, o bien, volver a disfrutar con la primera parte que nunca pasará de moda.









La revista multimedia para toda la familia



- Cómo cuidar tu ordenador
- Nuevo concurso: IMAGEN DIGITAL

EL TELEFONO

COMUNICATE A TRAVÉS DEL P

- HABLAR A TRAVÉS DE INTERNET Texto y voz en la red
- VÍDEO-CONFERENCIA DOMESTICA El futuro ya está aquí
- · FOTOGRAFÍA DIGITAL El invento de Fujifilm
- SIGGRAPH 96 Lo último en multimedia v realidad virtual
- REPORTAJE Efectos de la latermática en la

CURSO DE 'ud y el medio ambiente







Lo meior del shareware

Josephia de los Seze





Y en los CD-ROM de este mes: Curso multimedia de inglés, Enciclopedia de los Seres Vivos. Selección del mejor shareware Sección "picante" muchas más cosas interesantes

La revista de informática multimedia para estar al día de las novedades, conocer los nuevos productos y acercarse al

mundo multimedia de forma amena y sencilla.

on 2 CD-





SYNDICATE WARS

TIPO:

ARCADE-ESTRATEGIA

COMPAÑIA:

BULLFROG

DISTRIBUIDOR:

ELECTRONIC ARTS



Parecía que tu corporación se había alzado con el dominio mundial desde que en la revuelta americana tuvieses un aplastante éxito sobre tus adversarios y, sin embargo, te encuentras de nuevo ante el reto de superar a las compañías enemigas con todas las armas que tengas a tu alcance.

yndicate tuvo un gran éxito entre todos los usuarios de ordenador, convirtiéndose al poco tiempo de salir a la venta en el número una. La perfecta combinación de estrategia y arcade lo convirtió en un modelo a seguir por todas

Continúan las guerras corporativas

las demás compañías programadoras que comenzaron a sacar títulos con esquemas parecidos.

Bullfrog, al darse cuenta del filón que había encontrado, comenzó a trabajar en una segunda parte, pero antes de distribuirla querían que fuese algo especial y debido a eso hasta hoy en día no hemos podido tenerlo en nuestras manos. Puede que exista mucho tiempo de intervalo, pero ha merecido la pena, ya que nos encontramos ante un título que va a alzarse con los primeros puestos, pues su calidad está fuera de toda duda.

ROTACIONES DE ESCENARIO

El sistema de juego va a ser el mismo en lo que a estrategia se refiere, cambiando por supuesto el número de armas, dispositivos y partes cibernéticas para los agentes, entre otras cosas a investigar, que ha aumentado enormemente dando mucho más interés al juego que en la primera parte, cosa por otro lado lógica. Sin embargo, en la fase de arcade donde mandamos nuestro grupo de cyborgs pacificadores a realizar la misión es donde más se nota el nuevo estilo que la compañía programadora ha querido imprimirle a esta segundo parte. En esta ocasión el escenario no es estático, sino que podremos rotarlo a nuestra valuntad para conseguir un mejor ángulo de visión y así no tener el problema que aparecia en Syndicate, donde cada vez que luchábamos detrás de un edificio lo teníamos que hacer de oido, ya que no padiamos ver a nuestras trapas. Armas como el lanzallamas o el bazooka, e incluso algo tan impresionante como es un ataque aéreo, estarán disponibles para que nuestro grupo consiga realizar su objetivo. Otro de las diferencias notables es el índice de destrucción, mucho más elevado, ya que en esta ocasión todos los edificios también se ven afectados por nuestros disparos.

Con Syndicate Wars, Bullfrog vuelve a demostrar que es falso el dicho de que segundas partes nunca fueron buenas.













TOMB RAIDER

TIPO: COMPAÑIA: DISTRIBUIDOR: TOMB RAIDER

CORE

PROEIN, S.A.



unque aún se encuentra en estado un tanto precario de programación, lo que hosta ahora hemos podido ver de Tomb Raider nos ha sorprendido enormemente, pues la calidad, tanto de los gráficos como de los movimientos parecen sacados de la realidad. Aunque se ha utilizado uno rutina gráfico parecido a la de títulos como Alone in the Dark o Time Gate, se ha conseguido una mucho mayor rapidez que le proporciona una acción de arcade que en ningún momento consiguieron alcanzar los juegos anteriormente citados.

Así, nos encontramos ante un programa que puede variar por completo el estilo de hacer títulos arcade.

PERSPECTIVA PERSECUTORIA

De esta forma hemos bautizado en la redacción al tipo de perspectiva que durante la práctica totalidad del juego se mantiene. En todo momento (sal-

Exploradora de profesión

La compañía programadora Core está centrando todos sus esfuerzos en un nuevo título que va a sorprender por sus gráficos y jugabilidad: Tomb Raider, un arcade en el que controlamos a una hábil arqueóloga que, al más puro estilo de Indiana Jones, va a adentrarse en unas oscuras ruinas de un templo abandonado.



vo cuando demos un giro de 180° y demás acciones que implican un movimiento lateral brusco en las cuales veremos de perfil o de frente a la protagonista durante uno o dos segundos) vamos a ver a la aguerrida arqueólogo por la parte de atrás, dándonas, no sólo una mayor visión de juego, sino también una enorme facilidad a la hara de controlar todo lo que queramos que haga.

Las armas diferentes están a la orden del día e irán desde dos pistolas hasta una escopeta recortada, realmente demoledora en las cortas distancias. Los objetos también serán muy numerosos y le darán un pequeño toque de aventura al juego.



Nos encontramos ante un titulo que va a dar mucho de que hablar tanto a la crítica como a los jugones.

CARLOS F. MATEOS



VGA Y SVGA

Existirán los dos modos gráticos para que Tomb Raiders se pueda adaptar a las posibilidades de cada usuario. Mientras que la versión de VGA os más que correcta, os podemos asegurar que la de SVGA supera todo lo que hemos visio hasta ahora en arcades.

IFICHA TECNICA SHATTERED STEEL



Las guerras de mechs se han colado en todos los ordenadores domésticos con una facilidad increíble, desde que la primera parte de Mech Warrior, pionera de este género, tuviera un éxito tan increible. Shattered Steel es otro nuevo título que dentro de poco tiempo estará disponible.

a creadora de dicho juego es la compañía programadora Interplay, famosa por juegos como Cyberia, Descent y Descent 2. Ellos han conseguido darle a Shattered Steel la misma jugabilidad que a estos tres títulos, la que le hace restar una gran dosis de estrategia, que se reduce a mejorar nuestros robots a base de comprar nuevas armas y blindaje más resistente, e incluso a comprar nuevos, mucho más potentes en todos los aspectos.

MISIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

A lo largo del juego, nuestros superiores nos van a indicar las pormenores de la misión que tendremas que llevar a cabo, mostrándonos la situación en un mapa, mientras que nos explican todo lo que deberemos hacer para llevar a buen término nuestro objetivo. A continuación, la único que nos quedará será llegar allí.

Otra guerra de mechs



De nuevo las boidles de mechs estan aguí

Así comenzará el juego en sí, muy parecida a la que hemos visto hasta ahora, pero mucho más sencillo de manejo, ya que no hará falta tener en cuenta treinta teclas diferentes, ni volvernos lacos manejando el ratón con



una mano, el teclado con la otra y el joystick con Dios sabe qué, sino que con cinco teclos y el ratón podremos controlar perfectamente nuestro robot.

Donde más va a llamar la atención Shattered Steel es en el aspecto gráfico, sobresaliente a todas luces, tanto en la versión VGA como en la de SVGA, donde restan los comentarios, ya que hay que verlo para creerlo.

Con todo esto solamente nos resta esperar que llegue la versión definitiva para disfrutar de este Shattered Steel, un juego especialmente indicado para las incondicionales del género.



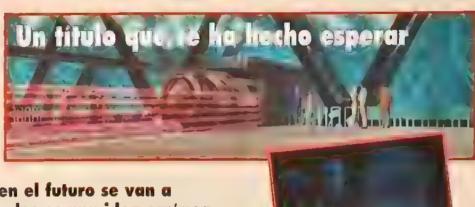


DARKENING

TIPO: AVENTURA GRAFICA COMPAÑIA: ORIGIN DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS



Y con el tiempo... Ilegió



Lo que la gente cree de que en el futuro se van a erradicar todas las enfermedades es una idea errónea. Por supuesto que algunas van a desaparecer, pero otras estarán ahí, más mortales que nunca, dejando como única opción la criogenización, mientras esperamos que alguien descubra una solución.

n año ha sido necesario para que el proyecto se haga realidad. Es impresionante lo mucho que pueden cambiar los títulos desde que llegan las primeras noticias, hasta que viene algo más definido y éste es un ejemplo que nos viene que ni pintado. Y debido a todos esos cambios y al tiempo que hemos tenido que esperar, nuestra opinión ocerco de él cambia radicalmente.

POR CUESTION DE UN AÑO

Unicamente doce meses han hecho falta para que algo que podría ser considerado como la revolución de la informática pase a ser un muy buen programa que puede llamar la atención a muchos seguidores. Así es Darkening, un juego del que tuvimos las primeras noticias durante la época de

Wing Commander III y que nos dejó boquiabiertos, pues el hecho de ver imágenes con calidad de cine era algo inédito, pero las ciencias avanzan que es una barbaridad, y sobre todo la informática y en un año han aparecido títulos impresionantes, con el mismo presupuesto de una película y eso lo ha convertido en otro juego, eso sí, muy bueno.

La historia nos traslada a un futuro incierto para la raza humana, en el que una mortal enfermedad està asolando a la población mundial, diezmándola dia tras día. Este catastrofista argumento da pie a un simulador muy parecido a Wing Commander IV, con su propio estilo y tecnología.

Parece que Origin tiene muy claro el tipo de juegos que tienen éxito en el mercado actual y no le

importa retrasar alarmantemente un título, si con ello consiguen un éxito seguro en las listas de venta.

LA COMPRA DE UNA NAVE

CARLOS F. MATEOS

Esta parte será primordial si queremos avanzar en Darkening. Aunque ai principio no contamos con mucho fondo monetario, al tinal y a base de trabajitos, podremos comprarnos una aunténtica tortaleza espacial.











La maldición de los faraones

Desde tiempos faraónicos, lugares como el Templo de Abu Simbel y las pirámides de Keops, Kefr'En y Micerinos han encerrado secretos ancestrales, trampas mortales y un gran misterio que durante siglos se ha conservado en la oscuridad. Tú eres un intrépido explorador y has decidido que esos enigmas tienen que salir a la luz.

on este argumento llega Exhumed, un juego que por razones de derechos ha cambiado de nombre varias veces hasta alcanzar el actual con el que va a ser distribuido en nuestro pais.

Al comienzo, este arcade lo iba a sacar la empresa Friendware bajo el nombre de Ruins, Tjempo más tarde nos llegó la noticia de que BMG era el poseedor del mismo. La sorpresa fue que el nombre iba a cambiar por completo para pasar a llamarse Power Slave y así fue hasta que hace poco fuimos informados de que el nombre con el que iba a ser distribuido en España era Exhumed.

Ciertamente los problemas de derechos a la hora de publicar software son más que compli-





SANGRE EN LA ARENA

Exhumed es otro título que pasa a engrosar la listo de arcades en primera persona, género que ya está muy usado y hay que saber hacérselo muy bien para poder aportar algo nuevo. Sin duda, el argumento y los escenarios egipcios son de lo más original, además de las armas con las que contaremos, como un lanzallamas, una M-60, un bastón mágico de envenenamiento, granadas, etc.

Los gráficos recuerdan mucho a los de Duke Nukem 3D, además de los movimientos y de la interactividad con el escenario. Podremos nadar, saltar, agacharnos, mover objetos y, en defiavanzar por los niveles.

Esperemos que para cuando llegue la versión definitiva a nuestros hogares permanezca con el mismo nombre que tiene en la actualidad. Lo que es seguro es que la calidad del juego siempre será la misma aunque el aspecto externo del producto cambie cada dos por tres.





SCREAMER II



El juego por excelencia de carreras de coches deportivos, el que más éxito ha renta entre todos tos aficionados a este género, el que más ha sido vendido a lo largo y ancho del mundo entero ya tiene secuela y supera a su antecesor con creces.

or fin es un hecho. La segunda parte del más genial simulador de carreras de coches deportivos está prácticamente finalizada y preparada para ser distribuida a nivel mundial. Mientras veíamos las primeras pantallas que ahora hemos publicado para vosotros, nos temblaban las manos y nos corría un sudor frio pensando en las horas y horas que habíamos pasado frente a nuestro monitor, jugando al Screamer y en las veces que se iban a multiplicar con su segunda parte.

Los gráficos han mejarado enormemente, sobre todo en resolución, y han ganado muchísimo, tan-



Siente siento el viento en la cara



En esta ocasión vamos a competir en lugares tan dispares como la jungla, Estados Unidos, Egipto o Finlandia y con un número elevadísimo de vehículos, todos de gran potencia, pero que aún así tienen sus propias coracterísticas, como ocurría en Screamer.

De nuevo, vamos a poder elegir entre varias cámaras prefijadas hosta encontrar la que más se acomode a nuestro estilo de conducción y, en definitiva, tendremos todas las opciones de que dispo-



níamos anteriormente y muchas más, además de la consabida mejora técnica para aprovechar al máximo la capacidad de los nuevos ordenadores. El juego por red va a estar también activo pues, de hecho, es una de las opciones más interesantes y divertidas de cuantas había en la primera parte; tonto es así que se llegó a celebrar un concurso de Screamer por red de gran aceptación por parte del público.

Aún estamos esperando que nos llegue la versión definitiva de Screamer II, pero hasta entonces seguimos observando con los ojos abiertos como platos las preciosas pantallas que tenemos en nuestro poder, que, aunque no es mucho, nos sirve para tranquilizarnos un poco.





TIPO:

ARCADE

COMPAÑIA: GT INTERACTIVE

DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER





Los juegos de carreras son un género muy utilizado por los programadores a los que les encanta conducir todo tipo de coches, lanchas naúticas, motos y, en este caso, prototipos espaciales futuristas.









a empresa GT Interactive está preparando para finales de año un juego de carreras arcade ambientado en el espacio. El prototipo está propulsado por una esfera de fuerza que es capaz de alcanzar velocidades vertiginosas, así como de girar y saltar a la máxima velocidad en los diversos circuitos que tendrá la versión final del juego.

NO ESTAS SOLO

En nuestra peligrosa travesia lucharemos contra otros competidores en pos de la victoria, ya que la derrota es una muerte segura, Rebasar los laterales del circuito supone una caída mortal en la ciudad sobre la que se encuentra situado el circuito. Pero sobre la pista las cosas no son menos dificiles: barriles, valfas, bloques, vigos y una gran variedad de obstáculos nos harán la vida imposible. Para dar más sabor a las carreras, se han incluido una gran variedad de ítems que si se recogen nos darán poderes extra como aumentar la velocidad.

De momento, la perspectiva del juego puede ser en primera persona en la que nos situamos dentro del vehículo, o conducir utilizando una perspectiva trasera en la que nos situamos tras el vehículo. Los gráficos del juego son a pantalla completa, como si de una película se tratase, y se mueven con mucha suavidad por lo que la sensación de estar dentro del circuito es de momento muy buena.

En resumen, Scorcher parece que será un arcade de carreras interesante, pero va a tener en frente a grandes competidores como Hi-Octane, Cyberrace, Megarace y otros títulos que se lo van a poner muy dificil.

ENRIQUE MALDONADO











CLANDESTINY

TIPO: COMPAÑIA: DISTRIBUIDOR:

PUZZLE TRIŁOBYTE

ELECTRONIC ARTS



Una película en tu ordenador

Las historias de misterio para los más jóvenes de la casa siempre han tenido una gran aceptación, sobre tedo trasladadas a series de dibujes animados como Scooky Deo. Clandestiny es prácticamente eso, una polícula de animación en la que des muchaches buscan cobije en una mansión que no es en absolute normal.





na fuerte tormenta se ha desencadenado como por arte de magia, justo cuando, a mitad de nuestro viaje, posábamos por un tenebroso lugar, sin un alma ni un lugar donde guarecerse, ¿ninguno? ¡No!, justo en media de una esplanada donde los pocos árboles que hay están muertos y sin una hoja, se alza un tenebroso castillo, prácticamente en ruinas. Aunque la pinta no es en absoluto agradable, es el único lugar que hay en el que meternos hasta que amaine un poco la lluvia.

Una vez alli nos encontramos con un mayordomo muy peculiar en todos los aspectos, ya que el color de su piel no es todo lo natural que cabria esperar y además, aun a sobiendas de que mis ojos pudieran engañarme, vi como a veces se le separaba la cabeza del torso, cosa nada normal.

EL ESTILO DE TRILOBYTE

La compañía programadora Trilobyte, famosa por juegos como The 7th. Guest y The 11th. Hour, se ha acostumbrado a un tipo de diseño a la hora de crear sus juegos y eso se demuestra con este título que está a punto de finalizar. Clandestiny nos introduce en una historia de terror para adolescentes,

que no hace más que esconder un programa idéntico a sus anteriores títulos, teniendo que solucionar enigmas, resolver complicados puzzles y todo ello en un entorno tridimensional que nos recuerda muy mucho a títulos anteriormente citados.

Así llega Clandestiny, un juego que recuerda a otros programas y que gustará a los amantes de los títulos en los que resolver enigmas está a la orden del día.





Novedades Microsoft

Estos son los títulos que próximamente aparecerán en la cartelera de las no. vedades de software lúdica bajo la dirección de Micro. soft. Cada uno de ellos toca un género diferente por lo que habrá para todos los

acía tiempo que la compañía programadora Microsoft mantenía un riguroso silencio en lo que a juegos se refería y de golpe y pomazo se nos presenta con once novedades de gran calidad para arrasar con fuerza en un mercado que hasta ahora se había establecido un poco y que, debido a ellos vuelve a ponerse en movimiento.

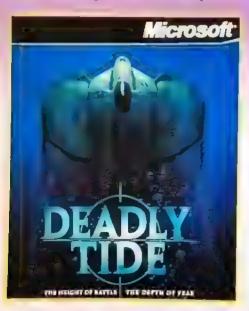
Esta es una relación de lo que va a ser Microsoft en el campo del software de diversión:

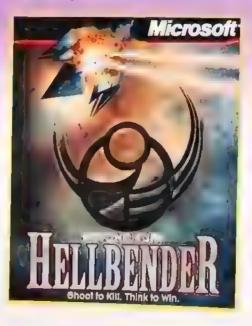
Deadly Tide: Este arcade tridimensional nos sitúa en el año 2500. La acción se desarrolla bajo uno de los más profundos y oscuros océanos que hayamos tenido la oportunidad de ver nunca y en él, a bordo de nuestro Hydrofighter, vamos a tener que exterminar a una raza alienígena subacuática sedienta de sangre para evitar que conquiste la tierra. Como características principales, podemos decir que los gráficos de Deadly Tide

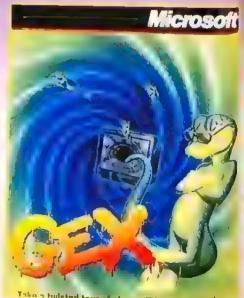
han sido diseñados por los mismos que hicieron lo propio con los escenarios de la serie Sea Quest y Star Trek: The Next Generation. Existe una libertad de movimiento de 360°. lo que da un realismo mucho mayor a la acción. Toda la música estará en formato CD-Audio.

 Hellbender: Es un intenso arcade de disparos que nos introduce en una interesante historia de ciencia-ficción. Existirá una opción de juego para múltiples personas por red. Las caracteristicas a destacar son: una sensación de velocidad increíble, mientras pilotamos nuestra aeronave y exterminamos a los enemigos que se nos pongan delante con intenciones de provocar el caos. Los escenarios son tan variados como fantásticos visualmente, yendo desde una frondosa cueva hasta un viaje sobre las nubes. Existe una gran variedad de vistas y cámaras que pueden usarse libremente, lo que da una más amplia visión de guerra.

- The Condemned: Un futurista juego en el que controlamos un poderoso androide de guerra. El juego recuerda a títulos como Earthsiege o Mech Warrior, aunque con un estilo propio que lo hacen lo bastante original como para no considerarlo una copia de los anteriormente citados.
- GEX: Proveniente de las consolas llega este trepidante arcade de plataformas que va a ser uno de los títulos más sobresalientes de esta nueva remesa de Microsoft. En él vamos a controlar a una lagartija que, a base de saltos, va a tener que desplazarse por cinco mundos de pelicula, el mundo del cementerio, el mundo del Kung-fu, el mundo de los dibujos animados, el mundo de la jungla y el último, que es el centro nervioso de Rez. Para darle vida al protagonista del arcade se ha utilizado la tecnología de Silicon Graphics, teniendo más de 450 frames de animación entre los que se incluyen los movimientos bases, más los especiales como sacar la lengua, saltar, etc.





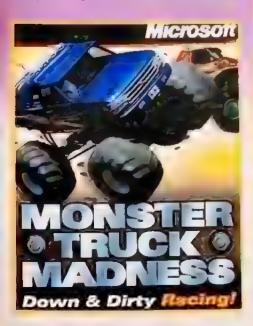


licrosoft Microsoft Microsoft Microsoft Microsoft Microsoft Microsoft Mic

Microsoft Flight Simulator for Windows 95: El simulador de vuelo comercial más conocido y vendido de la historia del software tiene ya la versión especial para Windows 95. A partir de ahora, todos aquellos aspirantes a piloto que disfrutaban de lo lindo llevando un Boeing 747 por todas las ciudades importantes del mundo podrán hacerlo aprovechando las posibilidades del nuevo sistema operativo para el cual ha sido creado el juego.

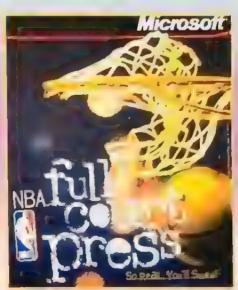


• Monster Truck Madness: Pocas veces se ha hecho una simulación de carreras de Monster Trucks, esos vehículos con monstruosas ruedas y motores de gran potencia, y ha sido Microsoft la que se ha atrevido con ello. Si has visto alguna vez en la televisión una carrera de este tipo y te ha apasionado o interesado, des-



cubrirás que Monster Truck Madness es tan impresionante como las competiciones reales. Todos los vehículos han sido realizados siguiendo el diseño de los reales, lo que le añade una nota fascinante al título. La acción será tridimensional lo que dará un mayor realismo a la acción. Colisiones, derrapes, giros bruscos, frenazos y acelerones estarán previstos, además de otros muchos eventos.

 NRA Full Court Press: Es un nuevo simulador deportivo de baloncesto que nos mete de lleno en la liga más espectacular del mundo, la NBA. Para realizarlo, se han reunido todos los datos de jugadores, equipos, estadio y demás con el fin de hacer la acción lo más real posible. Todos los jugadores han sido creados con inteligencia artificial, con lo que a medida que vayan estudiando tus movimientos y manera de jugar, serán más y más difíciles de vencer. Los efectos de sonido han sido sacados de la realidad. lo que crea un ambiente tan caluroso como el de los partidos reales. Las entradas, los mates, los tiros libres, las faltas personales, los triples, los tiros desde el otro campo y demás acciones serán posibles de realizar en el que será uno de los juegos de baloncesto más completo.



• Microsoft Golf 3.0: La nueva versión del más clásico de los simuladores de golf estará disponible en los meses de otoño-invierno. Todos los aficionados a este deporte de alta sociedad van a poder disfrutar "in situ" de este bello juego, esta vez con la oportunidad de disputarse campeonatos en red con tus compañeros. La nueva version es compatible con escenarios como Microsoft Golf Championship Courses.



- Microsoft Soccer: Otro simulador de fútbol en el que los gráficos y los movimientos de los sprites han tomado más importancia sobre todo lo demás. Los integrantes de los equipos podrán realizar un gran número de acciones distintas, desde pases laterales, hasta taconazos, pasando por una gran gama de movimientos entre los que elegir. La opción de Multiplayer estará activa en todo momento para disputar los más apasionantes encuentros con tus compañeros de juego mediante una red o por módem. También ha sido incluida la parte estratégica en la que podemos elegir la formación de juego, los cambios, etc.
- Age of Empires: Un apasionante juego de estrategia en el que controlas a una pequeña tribu en la Edad de Hielo. Comenzando prácticamente con nada, tendrás que construir, experimentar y defenderte hasta ser una de las tribus más importantes. El jugador podrá cooperar con otras tribus que controlará un amigo tuyo desde otro ordenador, gracias a la opción de juego por red. La acción se realiza en tiempo real, lo que evita los tediosos momentos sin acción, ya que en todo momento tendremos que estar atentos a la pantalla por lo que pueda pasar. Este va a ser el título que saldrá a la venta más tarde, ya que hasta la primavera del año que viene no podremos verlo finalizado.

La nueva oferta que en estos meses traen las compañías de juegos para PC se puede calificar de "apabullante". Una de estas compañías es Sierra, que esta temporada diversifica más

sus productos: además de las clásicas aventuras, podrás disfrutar de juegos de lucha, estrategia y rol.

Más de lo mejor

arry 7 está a punto de salir. Echale un vistazo a la preview del mismo que figura en este número para enterarte de las nuevas andanzas de este simpático cuarentón. Además Coktel, la distribuidora de Sierra en nuestro país, reeditará una recopilación con todos los episodios de Quest for Glory, pues muchos no han sido distribuidos en nuestro país.

Estas dos aventuras conforman junto con Phantasmagoria II, otra de las maravillas de la que estamos deseando su llegada, un apetitoso menú para los adictos a la aventura. Pero si Sierra siempre se ha distinguido al lado de Lucas Arts de ser la reina en este campo, este año ha diversificado sus juegos de tal forma para que puedan llegar a un público más amplio. Pero espera, empezamos este análisis.

3D ULTRA PINBALL:

El primer intento 3D para los pinball por parte de Sierra tuvo una cierta repercusión entre los aficionados. Su calidad técnica era bastante aceptable y presentaba el juego desde una perspectiva hasta ahora inédita.

Ahora tenemos su segunda parte con



Creep Night.



Creep Night.

gráficos mejorados, más jugadas extras, etc. Pero su principal característica consiste en el ambiente del juego: un mundo lleno de terroríficas criaturas, detalles macabros y una atmósfera que te helará la sangre.



Creep Night.

Creep Night se divide en cuatro fases distintas: el Castillo, la Torre, el Calabazo y la Batalla Final. Cada una de estas fases cuenta con un tablero totalmente distinto para cada una y, por supuesto, más dificil que la anterior. El mayor inte-



Creep Night.

rés que presenta, además de procurar no perder la bola, es encontrar los numerosos secretos que aparecen al golpear tantas veces una diana o cualquier cosa que se les haya ocurrido a los programadores.

LORDS OF THE REALM II

De nuevo nos disponemos a conquistar la Inglaterra feudal de manos de este juego. Los cambios que se han efectuado en la segunda parte son radicales. Los graficos en SVGA realzan espectacularmente el ambiente de aquella época y, sobre todo, se ha mejorado sustancialmente el interfaz del mismo para que sea más facil y más versátil.

Como ocurriera con su más reciente creación, Caesar II, Impressions ha realzado la parte estratégica del juego, pero trabajando muy duro en los aspectos visuales y musicales. Sin embargo, los aficionados a la estrategia pura y dura no se sentirán defraudados. Lords of the Realm II incorpora un nuevo sistema de inteligencia artificial, que, según sus creadores, nos pondrá las cosas muy dificiles.

El sistema del juego no ha cambiado cuando estamos gestionando el reino y sus recursos, es decir, a base de tumos. Pero la gran novedad consiste en el combate, que es en tiempo real, una moda que parece extenderse en este ti-



Lords of the Realm II.



Lords of the Realm II.

po de juegos. En Lords of the Realm II podrás disfrutar de un amplio arsenal y todo tipo de soldados peleándose entre sí. Gracias al tiempo real, ahora es posible jugar en modo multijugador mediante módem o red.

CYBERGLADIATORS

Algo totalmente nuevo en Sierra es Cybergladiators. Un juego de lucha

Sierra viene fuerte con les jueges de estrategia

muy original en el que los luchadores han sido sustituidos por poderosos robots futuristas expertos en artes marciales.

Tienes un total de ocho modelos para elegir según tus gustos, cada uno con sus golpes especiales y características propias. De todas formas, en *Cybergla*-



Lords of the Realm II.



Lords of the Realm II.



Cybergladiators.

diators puedes crear golpes nuevos gracias a un poderoso "editor". Como es posible jugar contra otro jugador, nos imaginamos lo divertido que va a resultar tener cada uno su robot y probarlos en el combate.

Sierra es una experta en utilizar actores para protagonizar sus juegos. Un buen ejemplo puede ser *Phantasmagoria*, pero en *Cybergladiators* los actores han sido sustituidos por los mejores "karatekas" y sus movimientos rodados primero en formato video para luego ser digitalizados y conseguir los movimientos más realistas posible. Además de técnicas especiales de iluminación de objetos, vistas en 3D, cámaras que siguen el movimiento de los robots, etc. O sea, todo un prodigio técnico.



Cybergladiators.

23 Reportaje



Civil War General.

CIVIL WAR GENERAL

Dicen de él en Sierra que se va a convertir en todo un clásico. Tiene como inspiración al carismático general confederado Robert E. Lee, y como él, tenemos que comandar a los confederados en siete de las batallas más importantes



Civil War General.

en las que participó Lee. Pero si tus simpatías van por el lado de la Unión, te puedes unir con ellos y liderar una campaña contra Lee.

En el aspecto técnico se ha dado una especial importancia a la moral de las tropas. Tenemos que preocuparnos por su salud tanto física como mental, pues si nuestros soldados ven que sue compañeros caen como moscas, no tendrán ganas de continuar. Este as. pecto además se ve complementado con un fuerte componente estratégica para manejar a todos los tipos de tro pas bajo nuestras órdenes tanto caba. lleria, artillería o la débil, pero útil in. fanteria.

BETRAYAL AT ANTARA

De nuevo, otra segunda parte. Esta vez de un prestigioso juego de rol que no se distribuyó nunca en España de forma oficial. Ahora tienes la oportunidad de conocer cómo se las gasta Sierra en esto del rol.

En primer lugar, la pinta que tiene Betrayal at Antara es impresionante a todas vistas. Goza de unos gráficos asombrosos, tanto en la presentación como en escenas intermedias. Pero no sólo de presentaciones viven los juegos, en Betrayal at Antara durante el desarrollo del mismo podemos disfrutar de la misma calidad que las escenas renderizadas del comienzo.

El juego está diseñado especialmente para que puedan disfrutar del mismo tanto los novatos como los más fanáticos del rol, gracias a unos parámetros que son totalmente definibles por el usuario. Al igual que ocurría con Lands of Lore, la dificultad aumenta progresivamente. Esta característica junto con su excelente interfaz permite una jugabilidad increible.

Betrayal at Antara antes de ver la luz en el mercado ya es todo un éxito. Sierra está muy interesada en su producto "insignia" y nosotros también.



Betrayal at Antara.



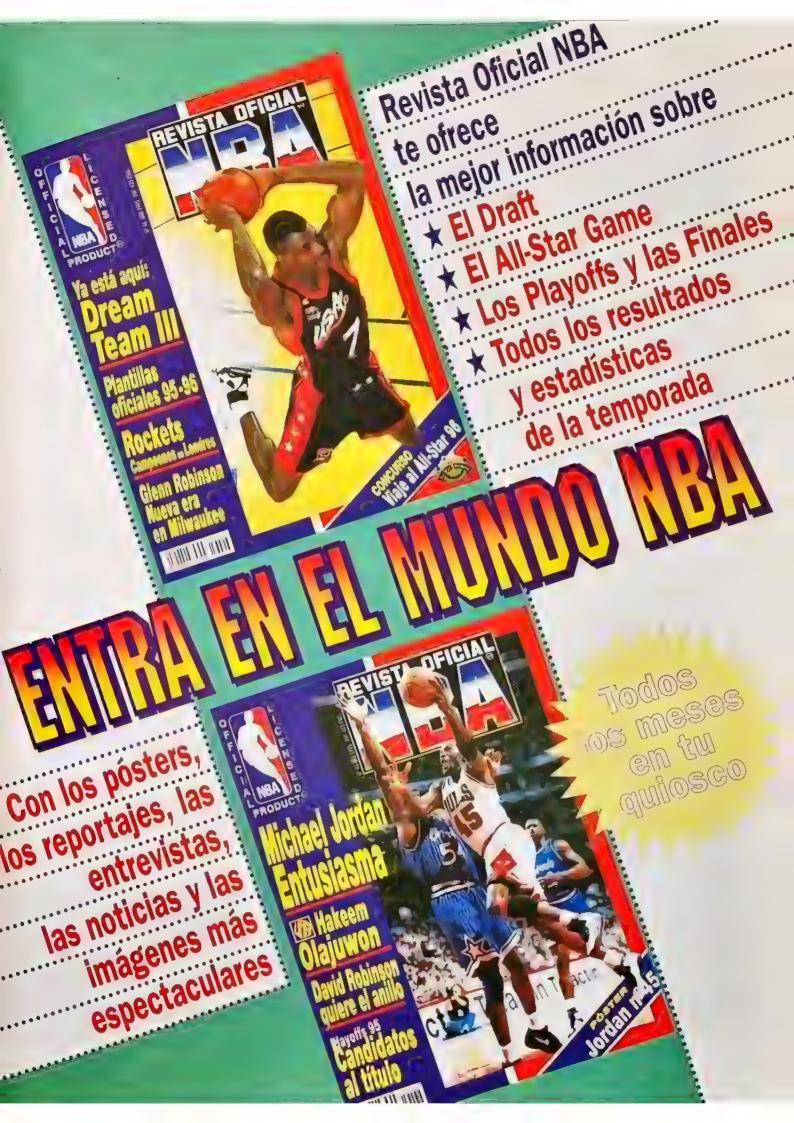
Betrayal at Antara.



Betrayal at Antara.



Betrayal at Antara.



Otke Ntkem 3D

Continuamos con el curso de Build, el editor de niveles pa ra el juego Duke Nukem 3D

A través de esta serie de artículos se pretende explicar, paso a paso, el funcionamien. to de este programa, con el que se pueden crear escenarios con todos los elementos que el juego ofrece.

Diseño de escenarios para Duke Nukem 3D (III)

n la última entrega prometimos cambiar el aspecto de las paredes, de modo que éstas se aproximen más a las que aparecen en el juego. Como lo prometido es deuda, el artículo de este mes se dedica por entero a ese propósito.

ELECCION DE UNA NUEVA TENTE BEA

Una vez en modo 3D se debe señalar la pared, suelo o techo que se desea cambiar y presionar V. Aparecerá una pantalla negra con la textura que actualmente tiene ese elemento. Presionando de

nuevo la tecla V se accede a la libreria de texturas (imagen 1). Esta librería contiene las texturas de todos los elementos que integran el juego. Para examinar la libreria se utilizan las teclas AVPAG y REPAG. Una vez localizada la textura deseada, hay que situarse sobre ella con las teclas del cursor y presionar ENTER. Si se conoce el número que identifica la textura, se puede presionar la tecla G e introducir directamente dicho número. En cualquier caso, el elemento habrá sido cubierto por la textura seleccionada.

También se pueden copiar texturas de unos elementos a otros. Para ello hav que apuntar al elemento cuya textura se desea reproducir y presionar la tecla TAB. A continuación, se debe apuntar al elemento sobre el que se quiere copiar la textura y presionar ENTER. La textura habrá sido copiada.

En el caso de suelos y techos, los patrones de las texturas seleccionadas deben tener un tamaño proporcionado sobre ocho. Si esto no es así, la textura se puede aplicar con error, produciéndose efectos desagradables (imagen 2). La mayoría de los patrones de la libreria destinados a su uso sobre techos o suelos tienen un tamaño de 64 x 64 o de 128 x 128.

TAMAÑO DE LA TEXTURA

Aparte de la elección de una nueva textura se pueden llevar a cabo otro tipo de modificaciones. Lo primero que se va a hacer es cambiar el factor de repetición de la textura, lo que deriva en la modificación del tamaño del patrón que se aplica. Es decir, vamos a cambiar el lamaño de los "ladrillos" de nuestras paredes. Para ello se utilizan las teclas 8, 2 4 y 6 del teclado numérico. Con 8 y 2 se controla la altura del patrón, y con 4 y 6, la anchura. Tan sólo hay que entrar en modo 3D, apuntar a la pared que se desea modificar y utilizar las teclas anteriores. Los resultados de nuestras acciones se verán inmediatamente reflejados (imagen 3). Si se desea modificar el lamaño en intervalos mayores, basta con



Imagen I. Libreria de texturas.

mantener presionada la tecla 5 del teclado numérico, mientras se presiona alguna de las otras (los efectos se multiplican por cuatro).

Si en algún momento se desea volver al tamaño por defecto, se debe pulsar la tecla - (apuntando a la pared pertinente).

En el caso de los suelos y techos, sólo hay dos posibles tamaños: expandido y comprimido. Para fijar uno de los dos se emplea la tecla E.

DISPOSICION DEL PATRON

La textura de una pared, suelo o techo puede ser desplazada para ajustar de modo preciso el dibujo y evitar que aparezcan cortes no deseados. Para desplazar una textura se apunta en modo 3D sobre el elemento deseado y se utilizan las teclas 4 (izquierda), 6 (derecha), 2 (abajo) y 8 (arriba) del teclado numérico, manteniendo siempre pulsada la tecla Mayúsculas. Si durante el proceso se mantiene pulsada la tecla 5 (del teclado numérico), los desplazamientos se multiplican por cuatro.

En algunos casos, será fundamental disponer de control absoluto en la orientación de la textura. En el caso de suelos y techos la textura puede ser rotada presionando la tecla F, cuando se apunta sobre uno de estos elementos. Si esta misma tecla se presiona sobre una pared, se consiguen efectos de inversión en horizontal o en vertical (imagen 4).

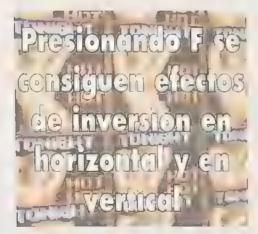
Es posible fijar una pared al suelo o techo utilizando la tecla O sobre la pared a fijar en modo 3D. Determinar bien la fijación de una pared es importante, ya que influye sobre muchas acciones. Por ejemplo, si se fija una pared al suelo y luego se disminuye la altura del suelo, la pared le acompañará a su nueva posición. De igual forma, si se fija una pared al techo y posteriormente se cambia el factor de repetición del patrón de esa



pared, el eje de repetición se tomará a la altura del techo.

SOMBREADO Y EFECTO "PARALLAX"

El sombreado de una pared, techo o suelo se refiere a su grado de oscuridad y se puede establecer de modo individual sobre cada componente (imagen 5). Para modificar el grado de oscuridad hay que estar en modo 3D, apuntar al



objeto y utilizar las teclas + y - del teclado numérico. Un escenario puede mejorar mucho aplicándole un sombreado adecuado, así que merece la pena invertir algo de tiempo en estudiarlo.

Imagen 6. Cielo "Parallax".

El efecto "Parallax" se puede aplicar sobre techos y suelos. En modo 3D se apunta sobre el techo o suelo y se presiona la tecla P. El resultado conseguido será un cielo abierto (si la textura es de cielo) o de una bóveda, cuando el efecto se aplica sobre un techo (imagen 6). Si se trata de un suelo, se pueden conseguir efectos interesantes durante el juego, sobre todo, desorientación, pues parece que el suelo o la habitación se desplazan.

LUIS GALLEGO



Imagen 2. Proporción incorrecta en la textura del suelo.



Imagen 3. Modificación del tamaño del patrón.



Imagen 4. Inversion del patron.

WarcraftII

Muchas son las cartas que recibimos sobre los es cenarios que publicamos en el CD-ROM de OK PC Todos queremos construir nuestros propios mun.

dos y disfrutar de ellos con los simpáticos personajes de este genial juego. A partir de este mes, iremos publicando una guía para que puedas comprender la filosofía de creador de escenarios de Warcraft II.













Edición de escenarios para Warcraft II (I)

asta ahora la creación de escenarios era una tarea bastante complicada, ya que se hacía "a modo de Autocad", es decir, tenías que manejar demastados números o utilizar esquemas demastado tediosos y aburridos, por lo que, al final, resultaba que crear escenarios era tan complicado que siempre usabas los del juego original o las sucesivas extensiones con el consiguiente beneficio para la compañía de software. De esta forma, también se pensaba que se protegia la obra de los programadores y al mismo tiempo quedabas bien con el consumidor.

Pero todo esto ha cambiado con Warcraft II. Su completo editor es tan potente que te permite colocar las construcciones, decorados y todo tipo de personajes donde tú quieras o en el lugar que te parezca más oportuno. Hay un límite por supuesto; dependiendo del tamaño del escenario, el editor te indicará que número de unidades de un bando sobran.

SABER LO QUE QUIERES



Parece lógico, pero antes de diseñar un escenario debes tener muy en cuenta lo que realmente tengas en

mente: número de jugadores, unidades por cada escenario, dificultad del terreno, etc., pero, atención, tienes que procurar que la máquina no se atasque, es decir, que los peasants o peones se queden inmovilizados o que los soldados enemigos no se puedan mover. Una

forma de evitar esto, que veremos más detalladamente en entregas posteriores es asignar a todas las unidades de la computadora la característica de A.I. activa. Así funcionará la "inteligencia artificial" del juego y nuestros enemigos buscarán más recursos para atacarnos o practicarán nuevas formas de ataque y ponemos las cosas aún más difíciles.

Ahora debes engrasar tu imaginación

porque tras el esquema inicial del escenario, debes decorarlo. Puedes optar por incluir muchos bosques o que sea un desierto, con muchos recursos para un juego fácil o pocas minas para anda con la caja al mínimo. Todo esto depende de tu idea inicial y el decorado es muy importante para que todo funcione a la perfección. Muchos escenarios que llegan a la redacción son desechados porque es imposible avanzar con ellos debido al elevado número de construcciones o a que hay demasiados bosques sin camino, o una montaña que impide el avance de un bando controlado por el ordenador. Os repetimos que debéis procurar que la máquina no se atasque pues entonces todo el encanto del juego se pierde irremediablemente.

Testad concienzudamente los escenarios. Los amigos son el mejor "beta-tester" para esto, porque te harán llegar de la forma más sincera los problemas o



Esto es lo basico para empezar.



Las fuerzas maritimas son vitales en los mundos con islas.

las virtudes de tu creación. Pero empecemos de una vez.

UN MUNDO NUEVO



Lo primero es lo primero, el editor de Warcraft II no es un programa DOS; funciona bajo Windows 95, pero da

demasiados problemas en Windows 3.1, pues necesita la extensión Win32 para su correcto funcionamiento. Nuestro consejo es que instales la versión de Win32 más actual posible.

Ejecuta el programa "War2edit.exe". Verás un escenario completamente en verde y una barra de comandos y otra de estado. En la barra de comandos aparece una serie de órdenes que es con la que crearás los escenarios. La información que presenta la barra de estado es la relativa al lugar, construcción o personaje donde pulses con el cursor.

Ahora en la barra de comandos pulsa sobre Files, y elige New para crear un nuevo escenario.

Aparece un cuadro de órdenes en el que puedes elegir el tamaño y tipo de escenario.

Tienes varios tamaños:

- 128 x 128: Es el mayor de todos y el idóneo para crear grandes y largas guerras entre 7 y 8 jugadores.
- 96 x 96: Tamaño intermedio. El número de jugadores recomendable es 4, 5
 o 6. Bueno para luchas en el mar.
- 64 x 64: Especial para recrear asaltos a ciudades o pequeñas incursiones pero no para los escenarios marítimos. Jugadores: 2 y 3.
- 32 x 32: El más pequeño es el más divertido para crear luchas muy rápidas o



Debes repartir las granjas a lo largo de tu territorio para evitar que destruyan todas de un solo ataque masivo.



Selecciona una unidad o varias de ellas y con el boton derecho del raton, activa la "Inteligencia Artificial"



Evita construir muchas edificios alrededor de la mina para impedir que la maquina se atasque, como ocurre en este caso.

terrenos sin recursos. Es el preferido de los aficionados a la construcción de pequeñas ciudades, llenas de detalles.

Luego elige el tipo que puede ser: Forest (bosque), Winter (invierno) o Wasteland (tierra devastada).

Esto no influye para nada en el posterior desenlace de la aventura, simplemente es cuestión de gustos. En Forest aparecen las

ovejas, en Winter son simpáticas focas y en Wasteland, carneros con muy mala uva. Probad a pulsar muchas veces sobre ellos y explotarán aunque no harán ningún tipo de daño a las unidades cercanas.

Ya tienes el tamaño del escenario y su entomo. El próximo mes hablaremos sobre los jugadores y sus características iniciales, además de las primeras construcciones necesarias para expandirse.



Demasiadas construcciones y un mai diseño. Evita esto.



Un ejemplo de escenario rápido y con los recursos suficientes.



En este menú elegimos las propiedades iniciales de los jugadores.

QUAKE

Con las des parles de Divit, la Sofiware se kabia consegrade escie la compañía líder es la proprimisción de juogos en tros dirovalidarán su postelón desente

montlever. Abere, sen Cunko, revellderén un perición desente mucho Hampo... hante que llegue Quako II

Tu peor pesadilla

perados en la corta historia del software. Durante mucho tiem po se ha habiado sobre sus caracteristicas, sobre lo que podia y no podia hacer sobre sus gráficos y efectos sonoros etc., etc. En definitiva, se trataba de vendemos el producto a toda costa y hay que reconocer que lo han conseguido.

No podemos decir esto porque si, ahora veremos el análisis de los distintos elementos que conforman Quake y que lo convierten en el mejor arcade de todos. Pero ten en mente una cosa muy clara: Quake desbanca a todos los juegos anteriores, tanto sean de los mismos programadores como de la compesencia más directa.



QUAKE Y LOS DEMAS

Y la competencia más directa de Quake es Duke Nukem 3D. Es lógico, al fin y al cabo los chicos de Id Software salieron con las maletas hechas de la cantera de Apogee, los responsables de Duke, y desde entonces siempre ha existido una rivalidad en los juegos de ambas compañías, aunque hay que decir que la supremacia siempre la ha tenido Id Software.

ELKIT DE SUPERVIVENCIA



Todos bemos podido comprobar
la adicción de
Quake. La primera consecuencia es que no
puedes satir de
cusa. Tos amigos, tu sovio a
novia a porderia pera insura.
Solo medes sia
cusales y la vedada que tienrozón, las relacio-

pociales son un rollo un aparparación con jugar a charte, a suspción de que machaques algunos novatos jugando en red.

Pero tienes que allmentarte para no perder neurones en la lucha contra los miles de demonios que aparecea en el juego. Desde OK PC te recomendamos la major dieta:

- lietes de bobidant De camiquier tipo, ya trans un arricar a incluse curvezan. Les mantenerie fresquito para conjuntentar el sudor que cae par in frante
- 2 Callette saladas. Idónos para recupera las anobe de venganos que tradicio
- 3 Chambellings, Conselles recuperas fuerzas tres acabes un march. Desert toda um rasplis game pera elegir pera las que combinas chocolate y avellanas un las mejeres pera estas a tono.
- OK PC. Es válido trato el CD-ROM como la revista. Al mismo tiempo del mercado de las últimas novedades

Con Duke Nukem 3D. Acogse había conseguido un soberbio arcada en tres dimensiones, donde el jugados podia interaccionar con prácticamente todos los objetos del escenario. Unos gráficos muy culdados y escenarios repletos de enemigos, con golpes de humor ácido incluidos, convirtieron a Duke Nukem 3D en el rey de los arcades 3D, porque Id Software estaba en estado de espera. Todavia se jugaba con Doom 2, y a lo maximo que había llegado era a producir Heren y Heretic para Raven Software, unos juegos que itanen la peculiaridad de gustar mucho o no gustar nada, a pesar de su elevada calidad, tanto en jugabilidad como en récuica, pero ... al personal le atrala más matar a la gente con escopetas recortadas o con armas outristas.

Id Software siguió la estrategia tipica de muchas empresas americanas de hablar mucho de su producto, sin presentar nada. Así estuvieron durante mucho tiempo hasta febrero de 1996. En aquel mes se lanzó por Internet unos escenarios "deathmatch" solo validos para jugar en red. Aun arti, estos escenarios se han jugado hasta extremos insospechados y sirvieron a los programadores para depurar una sene de errores que solo se podían producir probando al juego en miles de plataformas distintas.

Poco a poco, las sucesivas versiones de prueba dieron lugar al "shareware" de Quake que todos los lectores de OK PC habéis podido distrutar en nuestro número 49. Se pudo comprobar cómo se había evolucionado en los gráficos desde Doom 2. Quake prometia ser terrible para la competencia.

AHORA A NUESTRO LADO

Por fin, Quake está con nosotros en su versión definitiva. Digamos que no hay grandes novedades con respecto a la versión "shareware", a excepción de



Elección de aivel de dificultad.





tres episodios más. Cada uno de estos episodios es mucho más diúcil que el anterior, sobre todo si juegas solo, pues Quaka está diseñado a propósito para jugar en red con más amigos que te ayuden a pasar estos niveles.

Precisamente, otra de las características de Quake es el diseño de los niveles. Hay que destacar los del tercer nivel, que son asombrosos, tanto por los elementos arquitectónicos que configu-

COMPARACION DE MONTRUOS

Entre Doom y Quake hay enormes diferencias. No sólo en los gráficos, los monstruos de Doom son imágenes "planas", micotras que en Quake podemos "gozar" de enemigas tridimensionales y con una cierta inteligencia artificial. Cualquier jugador medio de Doom sabe lo fácil que es enga-

nur a los enemigos, pero los mismas tácticas no valen en Quake. Eso si, todavio podemos provocar para que se pelcen entre ellos.



Dira de la cult renciar es el numero de enemigos, particularmente peligrosos. El com y Deces II. proimposible encontrarse varios cyberducmons en un solo nivel, a no ser que editárumos el nivel con alguna de las muchas utilidades de

de las muchas utilidades de este tipo que se pueden encontrar en el mercado. En
Quake, enemigos tan fuertes
como los rastro, comparables
a los cyberdaemons, es normal encontrarlos en parejes
cuando juegas en modo normal o dificil. El nivel pesadilla es otro mundo.



TRUCOSIII

Va lo hemas publicado en nuestra sección Superilps pero no podemos dejar de mencionar los suculentos trucos de Qualse. Además, nandimos uno nuevo.

- GOD: Eres el Muestro Innortal.
- MPULSE: 9: Te do de (odo, e sea como en el supermercado de la requina.
- FLY: Vuela, vuele.
- NOCLIP: Adecuado para los que tienea complejo de fantacias y le gusla atravener paredes.

- o IMPULSE 255: Te conviertes en berseker, un brutal asssino.
- GIVE #: El símbolo # representa un número de 1 a 8 y obtendrás el arma representada por ese número.
- NOTARGET: Los enemigos te respetun a no ser que tá staques por por nervioso.
- Recuerdo que todos estos códigos deben introducirse en la opción "Console".



THE CONSTRUCTION OF THE PARTY O

Pero, al igual que en Doom, donde lo humanos enconharon en sus experimentos a las huestes del inflemo, satá vez se tropezaron con los reinos de Qualce, es adorado por antiguas divilisaciones como dios del mal y que de vez en cuando se daba una vuelta por la Tierra para sembrar el terror. Qualce, como ocurra con Ra en la pelicula Stargate, no en más que un antraterissimo que se aprovecció de la tecnología de su propia civil-seción para conquistar una infinidad de remidos en otras dimensiones.

A esas dimensiones viajaremos des pués de haber detenido el primor intento de Quake de invadir la Tierra. Todas esas dimensiones nos llevarán a mundos de una extraña y violenta habiem, cuyos habitantes han sido transformados por Quake en bestias asesinas. Altora ellos son nuestro objetivo durante cuatro episodios.

Cuando terminemos con éxito los cuatro episodios, en la sala donde se elegia el nivel de dificultad se abrirá un acceso especial a la dimensión original de Quake. Este monstruo está inapirado directamente en las novelas de H. P. Love-



ran la base, como por sus habitantes, que sólo tienen la preocupación de mandamos al otro mundo.

Se ha conseguido una sensación tridimensional, por llamario de algún modo que es lo que más asombra, ya que los grados de libertad han aumentado extraordinariamente y ahora es posible hacer cualquier cosa desde cualquier posición; es decir, si antes hemos podido suceler, made, selter è teletremportanohaute el lugar donde desessios. Quels obses mucho mis

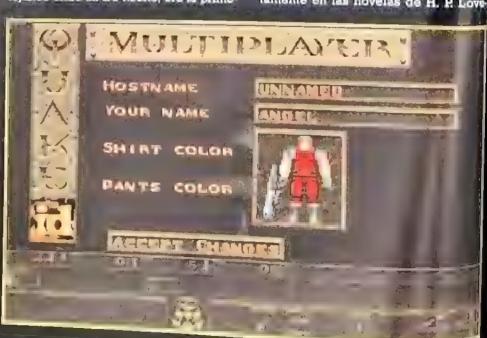
DESTRUCCION COTIDIANA

Parece contradictorio, pero vamos a empezar el análisis de Ouake por su punte más flojo: la originalidad. No a nivel técnico, pues emples sistemas de desarrollos toralmente nuevos, sino por su historia y desarrollo que resultan idénticos a los de cientos de juegos.

Quake es un ente proviniente de oua dimensión y es nuestro enemigo final. Todo empezó cuando los humanos desarrollaron las puertas interdimensionales para transportar al instante a las personas y mercancias entre puntos muy lejanos entre sí. De hacho, era la prime-

MUSICA INDUSTRIAL

Nine Inch Nuils es un grupo de música industrial muy popular en los circuitos más "underground" de Londres y otras ciudades curopees, pero sulturou a la fama con la banda manora de la película Seven, can el guapo de Brad Pitt como pretagonista. Sa música en accan a spettiria, la idénsis para se juego inmo Queste y ottes son les principales implenderes de la famila senora y los chectes de sonido de Queste.



UNA PEQUEÑA HISTORIA



Me disposia a enfrentarme a Quake. Utilicé to puerta interdimensional p llegué a un pasilio desierto iluminado teoremente por unas luces en las paredes. Seguí mi camino.



Si activaba las laces, se abriría el maro que me impedía el paso.



porcarine al interreptor, la luz postó de mio a verde y la plataforma isuade mio laccontraba emperá a descendes. Sis la ruje cuenta ma mais a un acconos



Con este traje es posible explorar el pantano rediuactivo. Seguro que haj algo interesante en sus profundidades.



¡Sorpresa! Un enorme petre de atabé pot le espalda, pero cayó fédimente basa las balas de mi fuell. Lo peur eran sus dueños.



Al fando e value bra la salida de este apertoro pentare



Tras ucabar conlos perros y los guardianes, untemi se encuentro la puerta principaí de la base enemiga.



Me lo imaginaba. Había regalo en forma de botiquín y una resistente armadura.



Ese contenedor contiene explosivos suy potentes. Si le dispare y me cubro pidamente, barrerá de enemigos tola xon.



Trus cruzar el teletrare porte, llegué al principle de la base. Avancé par el pasillo hasta que contre el indicador de salida.



Al disparar sobre ese hotos se abrió una puerta xecreta. En su interior había una recortada, que me facilitó hastante la tarea.



Este tío es el último obstáculo, ¡Tom



F.I extraña objeto del fondo me permite ser más rápido, más faerte y más certero en mis disparos.



La salida al signicate alyel. Cada vez será mus ouro, pero yo tenço las mejores armas y un valor de campeonato.



crait, concretamente las relativas a Cimina pues es una enomia missa tentacular con muy mala ava. Además hay que conter con la compañía de cientos de serás que le protegen. O sea sim-

plemente imposible de mater a no ser que juegues en mel con todo un ejército o utilices los trucos que siempre desprestigian a quienes los utilizan, pero que al final son utilizados por todos.

HABLEMOUDD III.

relevas se la habitus en la la programadores y diseñadores programadores y diseñadores programadores y diseñadores programadores y diseñadores programadores de portivos na la que ti puedas irraginas gracias e la programa de programa de programa de programa de las personas al programa de ai una lluvia de sangre, cabeza que ruedan, viscoras salpicándonos muestro campo de visión o más escenas que sólo un enfermo mental podía ver en un estado de delirio. Todo ello es Quake.

Aquí no pretendemos hacer una critica moralista del juego, sólo que algunas imágenes pueden impresionar a los más pequeños de la casa. De hecho, la caja del Quake advierte de si uso a menores de quince años. También la gente con creencias religiosas puede verse afectada al ver simbolos



Tienes un amplio arsenal en Quake.

La armas es inferior a las propias de Daoss, a excepción del arma de rayos que es "electrizante".

- ◆ Hacha: Es mucho mejor que el pude, pero a excepción de rayar los paredes o activar zonas ocultas, lo tienes claro si pretendes erabar Quake con solo el bacha.
- Finil: fineme contra great y perton, pero tudorda le falsa suncha potencia de tiro.
- Escepcia de dos casioness Ya ramos marjarando. De becho es muy divertida, pero sa radio de acción es más pequeno que us homologa del Doom, mi que denes que acestante mucho a to présima victions con el riesgo de conveniere en su comida.

ESTO ES UN POLVORINI

- Escopeta de riavos: Dispara clavos en vez de baias, muy útil contra grupos de soldados pero, como dicen las instrucciones, la munición dura menos que un carameto en la puerta de un colegio.
- Perforador. Esto es una ametraliadora de clavos y es el arma más posente a
 corta distruccia. Es válido para cualquier tipo de enemigos, a excepción de
 los rombies. Como es lógico, la munición todas la dura menos que la anterior, sobre todo si te quedas con el dedo enganchado al botón de dispuro a
 pesar de los mumentos de piacer que
 depara barrer toda una zona de cualquier tipo de vida.
- Lanzagranadar. Un arma tremendamente original, aunque no tenemos
 niagua tipo de control para explotar las
 granadas en el momento preciso. La
 munición tiene la mala costumbre de
 rebotar por todos los vitios pudiendo liquidarre en un instante. A pesar de rodo, es una excelente arma paro asaría
 en sitios muy determinados y la tudo
 capaz de liquidar a los combies.

- Lanzacohetes: Con una función idéntica al clásico bazooka, su potencial de destrucción es el mayor del juego, pero, ciaro, si baces blanco cerca de ti, también sentirás el peso de una explosión memorable.
- C Arma de rayos: Esta arma no es de tecnología terrestre. La encontrarás de vez en coando escondida en los sittos más remotos. No es una buena arma para luchar contra las musas, pero si pillas a un enemigo por muy fuerte que este sea, le mandarás rapidamente al infierno de dande vino.





CASQUERIA

Nota de la reducción. La sentimas, pera este es el tamamada: estado en que quedó marstre compañoro Angel tras acabar este artículo. Se crapció en jugar a Quake con el último sistema de realidad virtual y tras conoctarlo, deserveció por unos instantes y aparecieron allitimos reatos, bastante lustimosos por ento. Va le dijimos que era bastante torpe para jugar el segundo episadio en el nivel ficil, pero no nos hiro ni caso. Suponemos que el resto acabaría en el estómago de algún ogro. Esta imagen es una buena maestra de lo que puedes encontrar en Quake, donde la sangre corre en abundancia. Por cierto, si recuentras el brazo de Angel en algun nivel, trianos lo con urgencia. Lo recesitarnos para recoraponer el cuerpo.

del cristianismo (no diremos cuáles) ridiculizados por Quake. Pero al fin y al cabo no es más que un juego, aunque tal vez sea el más importante de los próximos años.

Toda esta filosofía de la violencia desde un punto de vista toralmente récnico es la gracia y el mayor logro desarrollado por Quake. Las herramientas para la creación de los escenarios, movimientos, etc. han sido creadas a propósito para el juego y no sólo se ha llevado el trabajo de miles de horas de Id Software, sino de varias companías subsidiarias que han cedido su propia tecnología para la creación de los gráficos.

VISIONES DEL FUTURO

Los gráficos del Quake constituyen la parte más importante del juego. Como hemos dicho anteriormente, los escenarios por si solos son merecedores de un sobresaliente, pero el mayor trabajo han



sido los personajes de Quake. Se han construido a base de miles de poligonos cada uno para obtener resultados increlbies en el movimiento y rotación de los mismos. Las armas, los protagonistas y los distintos monstruos han sido realizados con esta innovadora tecnología que supera ampliamente todo lo demás que se ha visto.

Otro aspecto muy mejorado es el interfaz de Quake, pues proporciona información inmediata de cómo definir el juego, sobre todo en red. A pesar del poco uso en España de los juegos en red a excepción de en las empresas, Quake ha sido diseñado en especial para esta modalidad de diversión, pues incluso con un solo jugador el sistema se comporto como si fuera al músmo tiempo un cliente-servidor. Lo malo es que todo esto se explica a la perfección en ficheros "txi" y no en el manual.

ficheros "bri" y no en el manual.

Quake nene una especie de lenguaje de programación con un elevado número de parámetros para definir las características del juego. En el manual no se explica nada, tal vez para no despistar a los novatos pero en los ficheros "tat" tienes para rato si quieres enterane de cómo adaptar Quake a nus necesidades personales. El manual te muestra los enemigos y armas que en-

JUGAR EN RED O NO JUGAR

Aunque no lo parezea, porque estás tá solo con el ordenador, ceda vez line actual des a Quake estás entrando en un sistema de red. El juego ha sido diseñado especialmente para sú uso en redes y, en caso de un solo sistema, ól mismo se convierte en servidor y deja una parte de sus recursos para la función de cliente y permitir jugar.

Pero es con varios jugudores cuando Quake alcanza otra dimensión. No solamente porque incluye unevos escenarios creados especialmente para ello, sino por que las cotas de adleción suben enteros. Si Quake se convierte en nos obsión jugando contra el ordenador, echar unas partidas con tos amigos es algo totalmente fuera de este mundo.

le puedes consetur mediante médem, concuién entre des contenués por el pouto serie, conexión en red o incluso a través de Internet.

MIEDO EN EL AIRE

Quake goza de un direño digno de toda una película de ciencia ficción de alto presupuesto. El uso de nuevas tecnologías gráficas ha permitido conseguir una atmósfera increíble donde se ane la más pura acción con el terror gótico, pesadilira infantilea y toda la mejor literatura de terror del siglo XX. Los efectos de sonido también han contribuido a ello, pero es el uso de una original forma de usar las luces y sombras lo que hace que el mundo de Quake sea higuaimble.

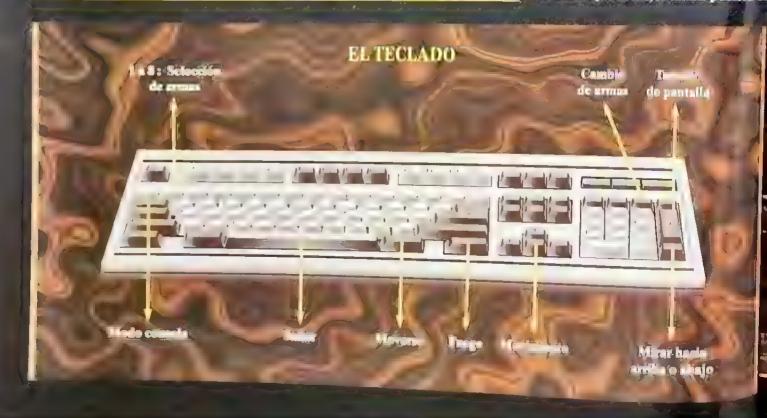




contrarás, además de las distintas ayudas en forma de botiquines y armaduras, pero aun así se nos anioja bastante inutil si tienes problemas de instala ción o configuración.

Los efectos sonoros y banda sonoro del juego han sido realizados por Niminch Nalla y Trent Reznor, unos experto en este campo, que han sabido dar Quake una atmósfera de terror y tensió muy innovadora. Han conseguido helar nos la sangre, cuando en medio de un escenario oscuro, escuchas sonidos in quietantes sobre todo si tienes menor de 20 puntos de vida.

Para terminar esta valoración de Quake decir que la mejor crítica posible es







que vosotros mismos comprobéis sus cualidades, aunque necesitaráis un sistema potente. Nuestra recomendación es un Pentium a 100 Mhz con 16 Mb de RAM si jugáis en modo VGA, disparándose los requerimientos para jugar en alta resolución. Los resultados más satisfactorios sólo los han proporcionado sistemas funcionando a 166 Mhz y 32 Mb de RAM. Unos requerimientos muy elevados para el que dicen es el juego más adictivo de la historia.

ANGEL FCO. JIMENEZ





THE PROPERTY OF THE

La continuación de un mito. Imprescindible.

OKPC nº 28 • Valoración 96



bre los juegos en tres dimensiones.

OKPC nº 48 • Valoración: 97





JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD

DIVERSION

Los juegos de carreras han tenido siempre un gran éxito entre todos los aficionados al software lúdico. Telstar ha aprovechado el

boom de los juegos por red para incluir en uno del género esta opción tan interesante y divertida.

Por tierra, mar, ¿y aire?









peed Rage es un divertido arcade de de carreras en el que no sólo vamos a estar en un circuito asfaltado, sino que podremos disputar las más divertidas competiciones en escenarios tan dispares como las dunas del más tórrido de los desiertos, o el caudaloso Amazonas entre otros.

Asi, vamos a describrir que no sólo los coches deportivos o los de Fórmula 1 pueden hacer carreras, sino que cualquier vehículo con motor es apto para ello, aunque no esté predispuesto para esa acción.

Speed Rage pone a nuestro alcance la posibilidad de realizar las más curiosas competiciones en todos los terrenos que podamos imaginar.



ZONAS SECRETAS EN EL RECORRIDO

Muchas son las innovaciones que Speed Rage ofrece con respecto a otros títulos del mismo género. La primera y más evidente es la variedad de circuitos y vehículos que existen. La segunda es que en cada escenario hay varias zonas secretas que, si bien pueden hacemos perder algún que otro puesto, también nos servirá



para mejorar nuestro vehículo y dejar atrás a los demás contrincantes. Y tercero, las armas, ya que en Speed Rage no sólo gana el más rápido, sino también el que tiene más puntería, ya que un impacto certero en el motor o la carrocería de uno de nuestros adversarios nos servirá para ganar un puesto fácilmente.

Una de las opciones más interesantes es la posibilidad de jugar por red, cosa para la que este título se ha diseñado expresamente, ya que junto con el CD-ROM que incluye el juego, también hay un disquete con el programa necesario para poder ejecutarlo por red y que, así, no pierda velocidad a pesar de que sean muchos los usuarios conectados.

DIVERSION A MAS NO

Este es el punto más fuerte de Speed Rage. A pesar de que al principio se haga un poco complicado controlar nuestro vehículo con suavidad, dada la rapidez con la que se desarrolla la acción descubriremos tras unas pocas partidas





que es uno de los arcades de carreras más jugables del mercado actual.

Desde aquí os invitamos a que, si tenéis la posibilidad de realizar un juego por red (con cuantos más ordenadores mejor), lo hagáis usando este nuevo títu-



¡KABOOOM!

Así de estruendosa será la explosión de los vehículos contrincantes cada vez que acertemos con nuestros dísperos sobre ellos. Nunca se habrá adelantado un puesto tan fácilmente.







lo de Telstar y sabréis hasta dónde llegan las posibilidades de la red.

CARLOS F. MATEOS





25 Pasarela

el poder de cambiar el transcurso de la

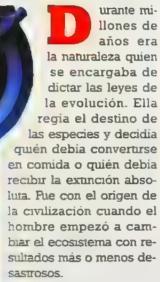
evolución en un planeta. Es posible que te llamen el nuevo dios o el que empexó una nueva guerra en la galaxia.





Manipuladores de la vida

Imaginate que tienes



Pero en el futuro todo esto cambiará radicalmente. En primer lugar, porque el hombre chocará con los intereses de otros seres inteligentes de la galaxia y, por último, porque alterar genéticamente las especies de un planeta puede mejorarlas para nuestros propios



Nuestro cohete llega a su destino.

intereses tanto científicos como milita-

Gene Wars es el juego de la manipulación genética. Visitaremos muchos planetas donde tenemos que realizar nuestros experimentos. Cada planeta es un escenario y, como es lógico, según avancemos, el nivel de dificultad será mucho más elevado.



Gene Wars sigue los cánones de la estrategia en tiempo real. Es el género

> que está de moda, desde que Warcraft II arrasara el año pasado en Estados Unidos en ventas. Pero lo último de Electronic Arts, aunque permite el com-



Exito rotundo. Ya hemos construido la primera

bate entre diversas unidades, está más orientado a la exploración del entorno. el estudio de nuevas especies y copiarlas lo más rápido posible antes que nuestros contrincantes.

El desarrollo del juego se conforma en forma de campaña. Cada escenario es un planeta y al comienzo del mismo se nos indicará lo que tenemos que hacer, ya sea construir una base o copiar una especie dada. La primera que se nos presenta es una especie de mula con muy mal carácter, pues una de sus principales ocupaciones es destrozar las distintas construcciones de nuestra base-Pero las réplicas que hagamos nos serán de suma utilidad, sobre todo por su capacidad de transportar mercancías.

BULLFROG Y SU LEGADO

El interfaz de Gene Wars destaca, ante todo, por una cosa: ha sido traducido totalmente al castellano, tanto en textos como en voces, con unos resultados exce-





lentes. La labor de la delegación española de Electronic Arts en este campo es excelente y digna de los mejores elogios. Por lo demás, el manejo es sumamente sencillo, pues contamos con una "ayuda en linea" que en cualquier momento nos indica para qué sirven los distintos elementos del juego. Además, como otros juegos en su línea con sólo seleccionar las unidades, ya tenemos acceso a sus funciones, no olvides que estamos en tiempo real.

Por lo que respecta a la técnica decir que es impecable, como es norma habitual en Bullfrog. Destacan ante todo los diseños de la base y los personajes que controlamos: ahí sí se nota la imaginación de los programadores. Por otro lado viaja la originalidad de *Gene Wars*, que no es mucha, pues tanto las típicas zonas oscuras para explorar como el desarrollo está calcado de otros juegos, pero, bueno, ante todo se trata de aprovechar una buena idea.

En definitiva, Gene Wars es un simpático juego de estrategia, muy indicado para los aficionados y los que quieran disfrutar de un imperio espacial hablando en castellano.

LOS CHICOS MAPRESCINDIBLES

Esta es una relación de la gente que necesitas para crear los primeros escenarios de Gene Wars. Sus funciones son básicas para crear la base y las primeras criaturas:

INGENIERO: Es el encargado de construir los distintos edificios de la base, además de mantenerlos y repararlos en caso de ataque.

BOTANICO: Como su nombre indica, es el encargado del cultivo y recolección de las plantas. Además, es un apasionado de la naturaleza y gracias a él se pueden cruzar distintas especies vegetales para obtener la que mejor se adapte a nuestros deseos.

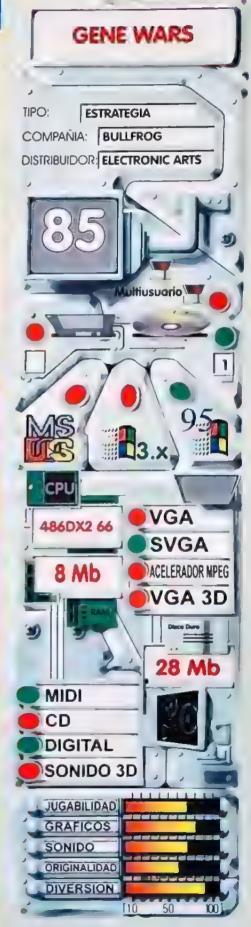
INGENIERO GENETICO: Su función es tal vez la más importante del juego. Se dedica al estudio de especies autóctonas para luego realizar su réplica y mejorarlas en la mayor medida posible. Mientras sus compañeros están en la base, él tiene que explorar los alrededores, analizando el ecosistema.

LOS ETEREOS

Estos extraños seres cumplen el papel de guardianes de la vida y analizan nuestros progresos científicos en la superficie de un planeta. Es conveniente tenerlos contentos con nuestros conocimientos o nos quitarán su apoyo, dejándonos a merced de otros potencias colonizadoras.









Nunca la guerra fue tan divertida. Nuestro ejército de robots va a tener que tomar por asalto el territorio enemigo y únicamente nuestra rapidez a la hora de mover a nuestras tropas para conquistar las diferentes zonas nos garantizará el éxito.





Robots con sentido del humor

on un nombre tan sencillo como es Z. The Bitmap Brothers
han conseguido crear un juego
tan divertido como lleno de acción. Utilizando la misma perspectiva de juegos
como Warcrast 2 o Command & Conquer, este novedoso título da un paso
más hacia el arcade. Esto quiere decir
que vamos a poder despreocuparnos
de la labor de crear edificios o de investigar nuevo armamento, ya que para eso

lo único que vamos a tener que hacer será tomar los edificios neutrales o enemigos. Así, solamente nos preocuparemos por la labor de guerrear contra el adversario o adversarios.

EL JUEGO DE LA BANDERITA

La manera más "sencilla" de vencer en la batalla es conquistando los territorios

neutrales que hay entre los bandos, consiguiendo con eso nuevas edificaciones que nos permiten más posibilidades y vehículos abandonados, aunque para esto último, será necesario que vaya un robot que se meta dentro. Sin embargo, tanto para una cosa como para la otra, lo que primero tendremos que hacer es coger la bandera que hay en cada uno de los territorios diferentes pasando a ser de nuestro color. En la extensión está la







victoria, es decir, que cuantas más zonas del escenario tengamos, más posibilidades de ganar tendremos. Derrotaremos al enemigo si conseguimos meter uno de nuestros soldados en el interior de su cuartel central, pasando, en el caso de participar tres o más ejércitos, todos los territorios al dominio del vencedor.

Hay una gran variedad de unidades, tanto en el lado de los robots, entre los que están los soldados, tropas normales, los psicópatas, que disparan más rápidos, o los duros, que van con bazockas, como en el de los vehículos donde encontraremos tanto un jeep, como un A.T.P., hasta un tanque pesado con lanzamistles, carros blindados, etc.

Los edificios también están muy repartidos en lo que a clases se refiere. Estos irán desde fábricas de robots, hasta fábricas de vehículos, pasando por talleres en los que arreglar nuestras unidades...

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Los gráficos cumplen perfectamente su cometido y de hecho en algún momento son de lo más graciosos. Las secuencias que hay entre fase y fase nos harán soltar







más de una carcajada, no sólo por lo ingenioso de sus argumentos, sino también por los personajes que han sido creados con una pinta la mar de simpática.

Pero si por algo destaca Z es por su traducción, ya que incluso las voces están en castellano, aspecto muy de agradecer

Todos los adictos a los juegos anteriormente mencionados van a encontrar en Z un camino sencillo hacia el desahogo y la tranquilidad ya que, gracias a él, podremos lanzarnos a la batalla de una manera inmediata y eso es algo que siempre se agradece.

CARLOS F. MATEOS

















XXI, su supervivencia está asegurada porque ya ha protagonizado un buen número de juegos para ordenador. En esta ocasión, un guión digno de Conan Dyle es la base de una excelente aventura con explosiones, asesinates y un peligroso criminal que anda suelto.



Intriga en la era victoriana

l primer caso de los Archivos Secretos de Sherlock Holmes gozó de un enorme éxito entre los aficionados a las aventuras gráficas. De momento, sus gráficos eran de lo mejorcito que se podría encontrar en aquel momento y el caso que nos ocupaba era totalmente absorbente.

El listón estaba muy alto, pero afortunadamente con esta segunda parte se ha podido superar totalmente en todos los aspectos, tanto técnicos como en jugabilidad.

El punto de comienzo arranca cuando al hermano de Sherlock, Mycroft Holmes sufre un accidente en el Club Diogenes. El informe de la policía habla sobre una explosión de gas, algo bastante habitual en una ciudad que necesitaba iluminación de este tipo (la luz eléctrica no se había inventado), pero con el aperillido Holmes por medio todo puede parecer más oscuro.

LOS CIUDADANOS DE LONDRES

Al igual que ocurría en The Riddle of Master Lu, en Sherlock Holmes II también se combinan los actores reales confondos realizados por artistas y las últiplas herramientas de infografía. Un mejor planteamiento del desarrollo de la aven-

Para resolver
este juego debe
usarse la más
pura lógica

tura, tal como si fuera una película, realza la sensación de protagonizar un "hecho real" en el siglo XIX. Por otra parte, se ha incluido un buen número de personajes que acrecienta este realismo, así que la dificultad también se ha incrementado con tantas localizaciones y objetos.

Sherlock II es dificil y para su resolución debe usarse la más pura lógica al estilo de las viejas novelas. En las pantallas aparecen los textos en inglés, pero no os preocupéis porque Electronic Arts traducira totalmente el juego al castellano. Además, tiene un interfaz bastante cómodo de utilizar, tanto en la gestión del inventario y de partidas grabadas como al utilizar objetos, hablar, etc. Se sique el clásico interfaz de pulsar el cursor y aparecerá un cuadro con distintas órdenes que podemos efectuar según el miomento y lugar o personaje adecuados. Hay que lener paciencia y esperar la oportunidad,





























EL CINE COMO ARTE



Existe una polémica actualmente sobre si los juegos deben abusar de las imágenes de vídeo en detrimento del propio juego en sí. Esto puede ser válido para los que se limitan a intercalar escenas de vídeo, pero en el caso de Sherlock Holmes II todos los personajes son digitaliza-

dos dentro de fondos creados por ordenador. De todas formas (no es solamente por el uso del vídeo), la aventura de Sherlock nos recuerda mucho a las innumerables películas que se han hecho para la televisión británica. La caracterización de los personajes es genial y su interpretación, en un medio tan arisco como puede ser un CD-ROM, es similar a la de los grandes maestros del teatro inglés.





Técnicamente Sherlock II es muy bueno. De hecho, se trata de una aventura
que invita constantemente a estar con
ella e investigar más y más. No tiene ningún punto débil y es una buena oportunidad para conocer el mundo del maniático Holmes, en el que la sociedad estaba
más corrompida de lo que parece.

ANGEL FCO. JIMENEZ



El mapa nos trasladará rapidamente a todos los sitios que hayamos visitado anteriormente.



Una tienda en el viejo Londres.

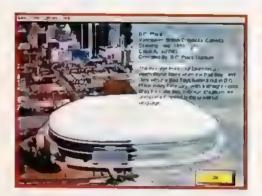




esos camiones y furgonetas con unas enormes ruedas totalmente

Las carreras en las que participan

desmesuradas para su tamaño son algo que está muy de moda en los Estados Unidos y Microsoft nos lo pone al alcance de las manos con este nuevo título suyo.









América en tu ordenador

onster Truck Madness es un nuevo simulador de carreras en el que vamos a controlar uno de esos monstruosos vehículos por los circuitos más impracticables que podamos imaginar. Si alguna vez has visto en la televisión una de estas competiciones y has disfrutado con ello, seguramente correrás hacia tu tienda más cercana para hacerte con él.

NUMEROSAS OPCIONES

En lo que a opciones se refiere, el juego es realmente completo y merece la pena enumerarlas una a una:

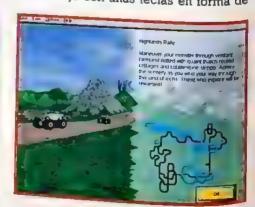
 ELECCION DEL VEHICULO: Podremos seleccionar el tipo de vehículo que deseamos, dependiendo de si optamos por la velocidad, la resistencia, la aceleración, etc.

- ELECCION DEL CIRCUITO: A cada cual más complicado y lleno de ba-
- GARAJE: Un lugar donde cambiar las prestaciones de nuestro vehículo, adecuándolo más a nuestras pretensiones.
- RALLY: Para disputar una única carrera en la que solamente tú debes ser el vencedor.
- TOURNAMENT: Una liga en la que iremos ganando puntos y subiendo po-

siciones, eso sí, si salimos victoriosos en las carreras.

 SELECCION DE CAMARAS: Además de las ya creadas que son traseras, cercana y lejana, cenital, interior y estática (siendo esta última la más espectacular), puedes crear otra que creas que te va a ser más útil que las anteriores. Para ello accederás a un menú en cuya parte central está tu coche, que podrás mover a tu antojo con unas teclas en forma de





LOS DISTINTOS VEHICULOS

Podremos elegir entre una amplia selección entre los que destaca el conocido Big Foot. Dependiendo del que quieras, así tendrás que conducir, dadas sus diferentes características.









flecha, hasta encontrar la posición correcta, momento en el que podrás grabarla y posteriormente usarla en plena competición.

HONITO PERO LENTO

Los programadores de Monster Truck Madness se centraron demasiado en el aspecto visual a la hora de crear el puede comparar a los juegos de béisbol, deporte muy practicado por aquellos lugares y con nula aceptación aquí, únicamente gustará a un grupo muy selecto.

Monster Truck Madness consigue llegar al aprobado de una manera un tanto forzada.

CARLOS F. MATEOS



juego, dejando un poco de lado, erróneamente, la jugabilidad, algo realmente importante. Así, nos encontramos ante un título por el que, a no ser que tengas un ordenador de última generación, sabrás lo que son los movimientos a saltos.

Monster Truck Madness es un simulador de carreras de toda la vida, con muchísimas opciones diferentes y unos gráficos muy cuidados; sin embargo, falla en varios factores importantes. El primero es la jugabilidad que a veces deja mucho que desear y eso es algo esencial si se quiere tener éxito en un juego de competición donde los movimientos suaves son lo más importante; y el segundo, el tema, un tanto demasiado americano, que si bien no se







La juventud eterna y la inmortalidad han sido desde que el hombre es hombre, dos de las ambiciones más buscadas y nunca

La juventud eterna y la inmortalidad han de las ambiciones más buscadas y nunca

halladas. Han sido necesarios miles de años para encontrar un rastro más o menos segu. ro de donde se encuentra el Santo Grial, la copa en la que Jesucristo bebió en vida.

La copa de Jesucristo







n Azrael's Tear controlas a un androide con inteligencia propia al que se le ha encargado la misión de encontrar el Santo Grial y así acabar con la muerte, el dolor y la vejez. Ni siquiera la más avanzada tecnología informática y robótica ha conseguido facilitar la investigación, así que se ha tenido que mandar a alquien en persona para realizar la indagación

Equipado con el más sofisticado sistema de armamento y de sensores, tendrás que prepararte para explorar las setenta salas en que está dividido el lugar donde se oculta el Santo Grial. Antes de poder optar a la sagrada copa, vas a tener que adquirir expenencia a base de derrotar enemigos y resolver enigmas.

LA TERCERA DIMENSION AL MAXIMO

En Azrael's Tear los programadores de Mindscape han conseguido alcanzar un efecto de profundidad y tridimensionali-



dad en los objetos nunca visto hasta ahora. Esto, junto con la calidad y resolución que se consiguen gracias a la SV-GA hacen que este título sea uno de los más vistosos graficamente hablando de la actualidad informática. Tal vez, debido a eso, Azrael's Tear se encuentra con

el acuciante problema de que unicamente va a funcionar en los equipos más avanzados, por lo que el 486 DX2 a 66 Mhz., con 16 Mb. de RAM va a ser totalmente obligatorio para movernos por los escenarios con soltura y sin notar los saltos de pantalla.

El mayor encanto de este juego es la perfección con la que han unido las partes de aventura con las de arcade. estando en todo momento entremezcladas y sin diferenciarse. Esto quiere decir que al mismo tiempo que este-

GRAFICOS DE GRAN CALIDAD

mos derrotando a un animal salvaje, deberemos solucionar cualquier enigma o recoger un objeto necesario y todo eso con una precisión milimétrica. Atención sobre todo a la munición, ya que en el momento que se te acabe serás carne de tumba si es que te encuentras con alguien hostil, así que ya sabes, apunta, vuelve a apuntar para asegurarte y sólo en ese momento dispara.

DIALOGOS
CON LOS GUARDIANES

Cada vez que nos encontremos con alguien dispuesto a hablar, accederemos a una ventana en la que aparece el diálogo que mantenemos con él y las preguntas que podemos realizar, siendo estas últimas muy importantes para condicionar el comportamiento de aquel con el que estamos hablando.





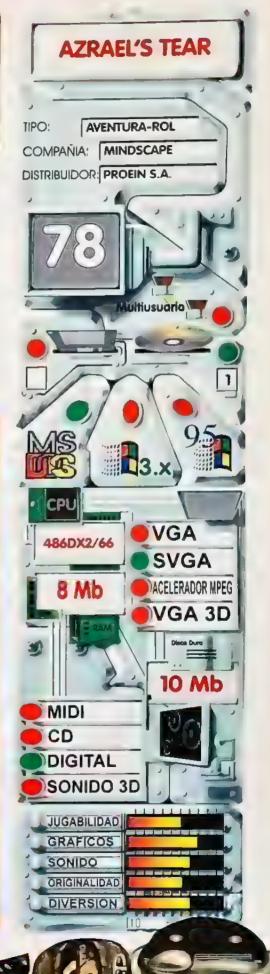
El papecto visual ha sido muy cuidado en este juego. Eso se demuestro en la perfecta mezcla de poligonos con sprites que practicamente ni se nata dado lo bien que han sido conjuntados.

Tal vez al principio el manejo sea un tanto complicado pues tener que estar atentos a los enemigos que nos atacan incesantemente, mientras que resolvemos los complicados puzzles que se nos presentan es algo difícil de realizar a la primera.

Un tema tan interesante como es la búsqueda del Santo Grial, unido a una acción y dificultad realmente bien ajustadas hacen de Azrael's Tear un juego complicado pero agradable a un sector muy amplio del público.

CARLOS E MATEOS







¿Cuántos muertos hubo en la li Gue. rra Mundial? Las estadísticas más flables muestran que hubo más de

cincuenta millones de muertos. Pero detrás de cada muerto existía todo un mundo. Microsoft nos enseña el lado más humano de la guerra.

Una visión del día D



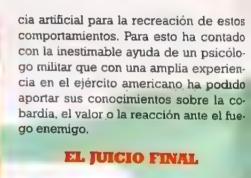
a primera aproximación de Microsoft a los juegos de estrategia se distingue de otros títulos del mismo tipo por dos características. En primer lugar, el especial diseño de Close Combat. Desaparecen los turnos para introducir el concepto de tiempo real en un juego que está preparado para ser multijugador bajo Internet. Podemos manejar cada soldado o cada unidad de forma totalmente individual durante todo el transcurso de la batalla.

Sin embargo, la mayor novedad de Close Combat es la importancia que otorga a la psicologia de cada soldado. Olvidate de las meras fichas comunes a otros juegos. Aqui tienes que tener en cuenta el historial médico de cada soldado, la moral del equipo o las habilidades de los mismos, es decir, si mandas a unos novatos a la primera línea del frente, tendras unos bonitos cadáveres.

El equipo de desarrollo ha sido Atomic Games, muy conocidos en EE.UU por sus trabajos V for Victory y World at War, que se han converudo en unos clá-



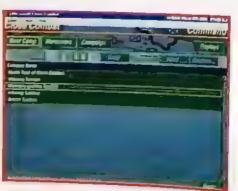
sicos de la estrategia. Microsoft se ha decidido por este grupo de programación dado su prestigio y, sobre todo, porque han entendido a la perfección la idea de tener un juego de estrategia. donde no sólo importen las órdenes generales, sino el comportamiento de cada uno de los soldados. Atomic Games ha creado unos algoritmos de inteligen-



Rapidamente podemos llegar a una conclusión: Close Combat será todo un éxito por su originalidad y planteamientos iniciales. Nos alegraría que así fuera para que Microsoft nos traiga más y más juegos además de sus excelentes aplicaciones.

Pero existen una serie de parámetros donde falla Close Combat. Los gráficos y sonidos son, por así decirlo, muy mejorables. Cuando hacemos un "zoom" sobre una zona podemos ver a los soldados como palitos. Casi prefiero el clásico sistema de fichas que éste; otros gráficos están más cuidados, como los











de los tanques, pero, en general, los escenarios son pocos y monotonos.

La musica es casi mexistente y los efectos de sonido se limitan a un continuo sonido de ametralladora que, al poco tiempo, te obliga a apagar los altavoces. Y, por último, no ofrece muchas facilidades para manejar las unidades o explorar rápidamente el mapa de cada escenario.

En contrapartida, el juego ofrece una ayuda excelente, como es norma en Microsoft, además de proporcionar una campaña bastante animada entre alemanes y americanos. Close Combat tiene muy buenas ideas, pero seria muy inte-



RECUERDOS DEL INFIERNO

Microsoft también se apunta al carro de incluir documentales de la li Guerra Mundiai a modo de presentación. Nos recuerda lo que debemos evitar por todos los medios en el futuro. Escenas en blanco y negro de gente que vivió en un auténtico infierno.

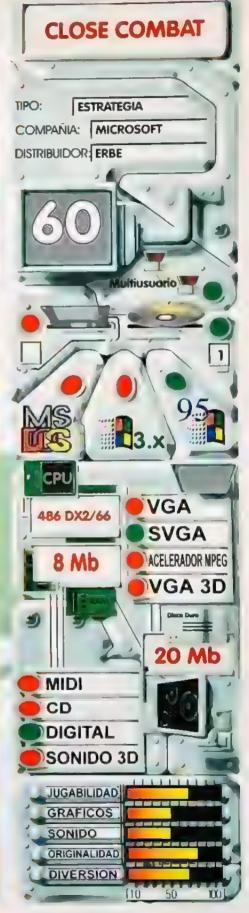




resante que se hiciera una segunda parte cuidando sus deficiencias técnicas.

ANGEL FCO, JIMENEZ







El cristal que controlaba el clima y las estaciones ha sido fragmentado en cuatro trozos, dividiendo el planeta en cuatro zonas perfectamente diferenciadas, teniendo cada parte, una estación permanentemente. ¡Os podéis imaginar



Los cristales de las estaciones

l protagonista de la aventura se llama Quickthorpe Es un intrépido joven al que le encargan la dificil misión de encontrar los trozos del cristal. El muchacho la acepta sin pensárselo dos veces; por supuesto porque no sabe la que le espera. Quickthorpe tendrá que viajar alrededor de todo el planeta, visitando las zonas de la primavera, el verano, el otoño y el invierno, teniendo que superar todas las pruebas y solucionar todos los enigmas en cada lugar, aprendiendo a tratar a todos los personajes, cada vez más curio-

el desastre!

sos, que se encuentre en el camino, ya que de su colaboración dependerá el éxito de la misión.

UNA AVENTURA DE LO MAS CLASICA

El esquema de Fable es de lo más clásico en lo que a las aventuras gráficas se refiere, lo que quiere decir: un inventario con todos los objetos que vamos recogiendo, un cursor variable, con varios iconos que representan la acción a realizar y que serán un ojo, para examinar algo en concreto, una mano cogiendo, para asir objetos, unos pies para dirigirte hacia cualquier lugar, etc.

Los gráficos son en SVGA teniendo una calidad y una resolución gráfica pocas veces vista hasta hoy y que le da un completo aspecto de película de dibujos animados.

La historia va en orden correlativo. Esto quiere decir que hasta que no hayamos conseguido el cristal de una zona no podremos pasar a la siguiente, lo que, si bien nos facilita la labor de movernos por el mapeado sin perdemos, también hace más sencillo que nos quedemos atascados en un lugar, por la típica tontería que nos hemos pasado por alto y que, sin embargo, es totalmente necesaria para tipo de juegos.





CON EL ENCANTO DE UN CUENTO DE HADAS

Telstar, una compañía programadora de reciente incursión en el mundo del software lúdico, ha puesto toda la carne en el asador para que Fable sea la mejor aventura gráfica de toda la historia. Tres años han sido necesarios para finalizar el proyecto y eso se nota, dado el grado de perfección alcanzado en todos los aspectos.

Una cosa de agradecer es que los textos hayan sido traducidos al castellano, pues una cosa que hay que tener muy en cuenta para no perdemos es atender a todo lo que nos digan los personajes con los que nos encontremos.

El producto ya se encuentra finalizado y en vuestra tienda especializada

> UNA CAJA CON FORMA DE LIBRO

Para darle un ambiente de cuento, la caja en la que va a ser distribuido ha cobrado un aspecto de libro antiguo en el que incluso se ha incluido una página escrita con letra gótica.

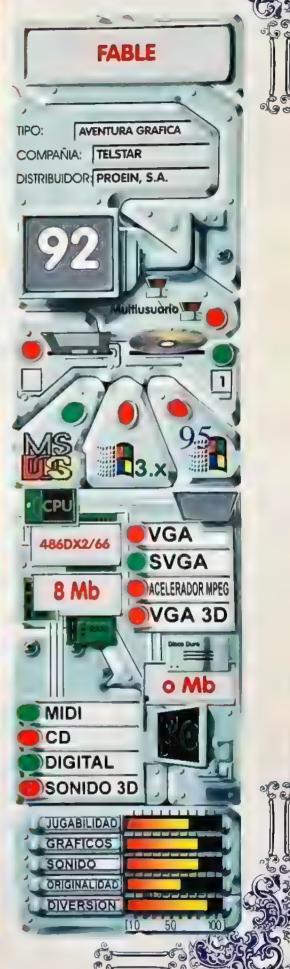




más cercana. Desde aquí esperamos que la aventura os guste tanto como a nosotros.

CARLOS E MATEOS

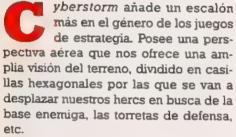




En el futuro, la combinación entre el homo

bre y la máquina ha llegado hasta tal extremo que el uno no puede vivir sin el otro. Cyberstorm nos introduce en una cruenta guerra entre poderosos robots, donde tanto la fuerza de tus armas, como la inteligencia a la hora de mover tus unidades por el terreno será lo más importante para vencer.

Guerra entre hercs



Cada misión se divide en turnos sucesivos en los que deberemos desplazar todas nuestras unidades teniendo en cuenta vanas cosas. La primera es que nunca deberemos dejar indefensa la aeronave que nos ha transportado hasta ese planeta, ya que, si la destruyen, nuestra musion será invalidada automáticamente. Segundo, que no todos

los hercs corren lo mismo, por lo que deberemos adaptar las diferentes caracteristicas de nuestros robots para poder aprovecharlas lo mejor posible; y tercero, que tendremos que tener en cuenta en todo



momento el nivel de energia de nuestros robots, ya que en el momento en que la pierdan se quedarán inertes y sin fuerza para hacer nada. Para remediar este último problema podremos recoger minerales del suelo con una serie de dispositivos que deberán ser instalados en nuestros hercs.

UN SUPERMIERCADO A LO GRANDE

Cyberstorm presenta grandes diferencias con respecto de otros juegos del estilo. La primera es que en vez de movernos bajo una perspectiva en primera persona, dentro de la cabina o mirando por atrás al robot, vamos a ver el esce-









nario al completo, aunque, eso sí, en un principio negro y teniendo que mover a

nuestros hercs para ver una zona en concreto. La segunda es que la batalla no va a ser en tiempo real sino por humos separados, lo que disminuye casi a cero el factor de arcade, aumentando hasta un cien por cien el de estrategia,



LA OPCION DE ZOOM

Para poder apreciar una mayor porción de mapa disponemos de la opción de zoom, realmente valiosa para anticiparnos a los movimientos del enemigo.





El juego se divide en dos partes claramente diferenciadas. La primera se desarrolla en el interior de la base donde tendremos que realizar diversas acciones como, por un lado, comprar nuevos hercs, reparar y mejorar los que ya tenemos, y, por otro, reclutar a los conductores de las máquinas de guerra, curarlos y adiestrarlos para que sean mucho más eficaces en combate y en último lugar elegir la misión en la sala de mando en donde se nos informará de la dificultad, la importancia y el valor monetario del objetivo.

OTRA MANERA DE VER LOS HERCS

Cyberstorm cambia completamente el estilo de juego al que nos tenían acostumbrados los simuladores en los que

REPARACION DEL HERC

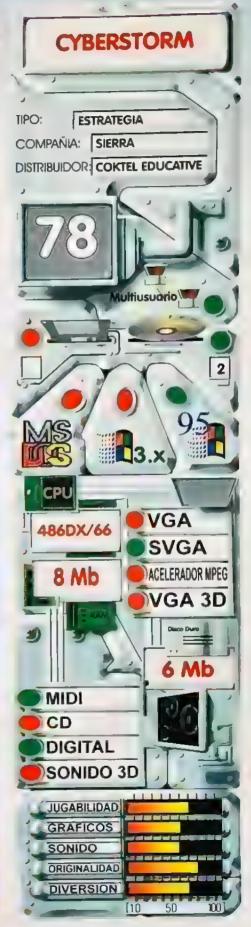
Después de cada misión, tendremos que ver obligatoriamente el estado de nuestros hercs. Los colores nos indicarán lo estropeada que está esa parte del robot, siendo el rojo el que indica más daño.



manejamos uno de esos letales robots. Si te gusta este género y quieres ver algo completamente original, ésta debería ser tu nueva adquisición.

CARLOS F. MATEOS







ا Pasarela 🌘

En el mercado del software lúdico cada vez proliferan más los títulos que ponen dad del usuario, ya

sea dibujando, coloreando, diseñando o, como en el caso del programa que nos ocupa, creando películas. The Simpson's Cartoon Studio es uno de esos que, además, cuenta con el encanto de esa ridícula familia.

Silencio! Cámara!, iAcción!

l programa funciona bajo Windows 95, aprovechando todas las características de este sistema operativo. Gracias a The Simpson's Cartoon Studio vamos a poder crear nuestros propios capítulos de la serie de dibujos animados que protagoniza esta ridicula familia. La manera de hacerlo es enormemente sencilla y no precisa estudiarse un inmenso manual de instrucciones lleno de cuestiones

técnicas que es necesario leer alrededor de doscientas veces para asimilarlas, o haber hecho un curso de imagen y sonido en una prestigiosa

academia, sino que, gracias a lo bien que se presentan todas las opciones. con el estilo incomparable de los Simpson, vamos a poder hacer nuestros pinitos desde que lo ejecutamos por prime-

EJEMPLOS VALIOSOS

Un consejo muy interesante es que, antes de que os pongáis a tope con el programa, empezando desde cero vuestra creación, aprendamos la mejor manera de hacerlo viendo los ejemplos que trae el título, numerosisimos y muy variados en su contenido.

La primera vez que carguéis una de esas pequeñas historias demostrativas, podréis disfrutar de ella accionando el botón de Play, para, una vez que finalice, estudiarla fotograma a fotograma para descubrir cómo podemos hacer que se mueva por el escenario uno de los personajes y que no se quede estático en el sitio en el que lo hemos colocado desde un principio; cómo añadir efectos especiales (explosiones, humo...) y de qué manera podemos cambiar de escenario o meter las letras de final cuando nuestra historia acabe.

UN ELENCO DE "ACTORES"

Todos los personajes que aparecen en la serie animada van a estar disponibles para añadirlos en nuestro guión, desde el jefe de la fábrica en la que trabaja Hommer, hasta el borracho seboso que











siempre está lanzando eructos y, por supuesto, todos los miembros de la familia Simpson.

The Simpson's Cartoon Studio puede ser un tanto complicado como para considerarlo educativo, de ahí que lo hayamos clasificado de una manera tan origi-





SECUENCIA DE MOVIMIENTO

Para que parezca de verdad que nuestros personajes se mueven por el escenario, el programa se encarga de dejarte impreso en la pantalla el lugar que ocupaba en el fotograma anterior y así adaptarlo perfectamente.



nal como es la de creativo, por la razón de que cada vez que lo ejecutas apela a tu creatividad e imaginación. Sin embargo, de lo que sí estamos seguros es de que es un buen producto, muy original y divertido, sobre todo para los seguidores acérrimos de la serie que nunca se pierden un solo capítulo.

CARLOS E MATEOS







The Rise & Rule of Ancient Empires

Puede que alguna vez te hayas preguntado qué hubiera pasado si los griegos, con su enorme potencial militar y cultural, y los egipcios, con sus monumentales

SATATE THAT AT A TATE A TAT

construcciones, hubiesen sido aliados. Esta y muchas más preguntas pueden ser resultas y vividas con *Rise & Rule of Ancient Empires*.

El Imperio en tus manos

l objetivo del juego es dirigir a una de las grandes culturas y civilizaciones de la edad antigua de nuestra Tierra. Los pueblos que puedes elegir son: Grecia, Mesopotamia, China, India, el pueblo celta y Egipto.

Cada pueblo tienes sus características personalizadas. Por ejemplo, los gnegos tienen una gran cultura general y buenos ejercitos de infanteria; en cambio, los chinos disponen de una estupenda caballeria pesada y un gran avance en conocimientos curativos. Para ir creciendo, cada pueblo tiene que ir construyendo ciudades a lo largo del terreno de juego, que puede ser la Tierra o un territorio generado aleatoriamente.

LAS CIUDADES

En las ciudades es donde se crean todas las demás unidades y construcciones.

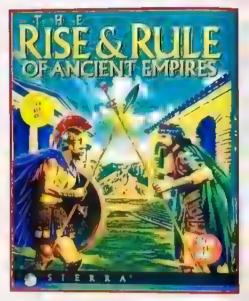


Las construcciones sirven para mejorar la cultura, los conocimientos militares y el entrenamiento, para mejorar el comercio, y existe una gran variedad de posibilidades. Por ejemplo, las barracas entrenan a los soldados, los templos mejoran el favor del pueblo hacia su líder y las librerías aumentan la creación de filósofos, que son los encargados de transmitir e intercambiar la cultura con todas las demás ciudades del mapa de juego.

Una característica del juego de suma importancia es la diplomacia. Mantener unas buenas relaciones con tus vecinos puede proporcionar intercambios de conocimientos y alianzas militares contra enemigos comunes, así como una gran fuente de ingresos.

Los recursos que limitan y fomentan el crecimiento de cada civilización son principalmente: la comida, la cultura, la población disponible en cada ciudad y





los materiales y recursos que se extraen del terreno en cada una de ellas. Un exceso de comida produce un aumento de población acelerado, una gran población sirve para disponer de una gran cantidad de mano de obra dispuesta a edificar las mejores construcciones disponibles, la cultura da los conocimientos necesarios para construir nuevos edificios y aumentar la calidad de vida y, por último, los recursos son los que limitan el crecimiento de cada construcción.

EQUE HAY DE NUEVO?

La idea de juego de Rise & Rule no es precisamente nueva. Como competen-



cia tiene a los fascinantes Civilization II, Caesar II y Conquest of the New World, que lo superan en notas generales y, en especial, en la velocidad con que se desarrolla cada turno, que es lo

que hace a Rise & Rule perder la mayor parte de su gran encanto, ya que cuando se llega a turnos avanzados el juegos se ralentiza mucho, al menos en un Pentium 100 Mhz con 16 Mb y Windows 95. Para paliar un poco este problema se ha optado por que, mientras el PC está controlando los oponentes computerizados, el jugador humano puede estar viendo sus ciudades y cambiando la producción y estudios de cada ciudad, una idea que mezcla el tiempo real y la estrategia por turnos, algo realmente original.

Por otro lado, Rise & Rule también tene muchas novedades con respecto a sus competidores. Una de las grandes cualidades de Rise & Rule es, sin lugar a dudas, su fácil interfaz y su estupendo manual, traducido al castellano. La ayuda está en todo momento disponible y es interactiva: a medida que desplazamos el cursor del ratón por la pantalla, aparecen bocadillos de texto que explican qué es lo que estamos señalando y para qué sirve, por lo que el manejo del juego no requiere más que una ojeada superficial del manual para sacarle el máximo partido. La música es otra de la grandes virtudes del juego, ya que las melodias con formato MIDI se adecuan a la cultura con la que jugamos y la acción del juego. Los efectos sonoros son más limitados, como en todos los juegos de estrategia, pero cumplen perfectamente su cometido.



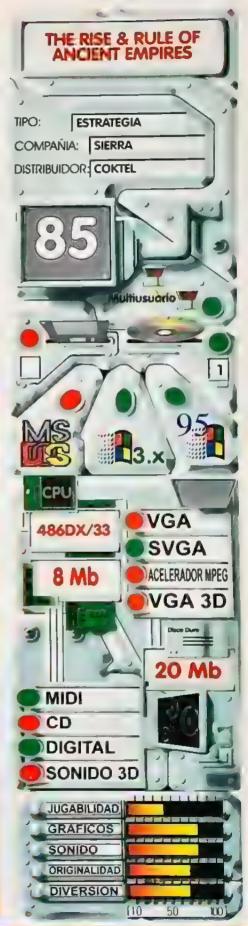


En resumen, Rise & Rule es un estupendo juego de estrategia con el que, si disponemos de una potente máquina, obtendremos muchas horas de diversión, ya que el desarrollo de una parti-

da es muy adictivo. Sin embargo, en su línea, Civilization II sigue ofreciendo muchas más posibilidades de juego: más unidades diferentes, más tipos de construcciones y más agilidad de juego, aunque Rise & Rule es un juego mucho más vistoso para los recientes amantes del género de la estrategia y tiene una mejor presentación.

ENRIQUE MALDONADO









Striker of la que dicen es la mejor

ña de cada vez más aficionados, lo que se traduce en un incremento cada vez mayor de juegos de fútbol.

Hinchas del fútbol

el turno le ha tocado esta vez a Acclaim, que ha aprovechado el exito que tivo hace años un titulo denominado Striker para relanzarlo de nuevo con la tecnologia de ahora. Pero el resultado no ha quedado muy brillante a la vista de los resultados, estando por debajo de éxitos como FIFA 96 o Euro 96 (por lo visto, la denominación "96" se repute siempre).

En primer lugar, hay que criticar el manual del juego, ya que en el suplemento técruco se ha mezclado el castellano con el italiano (tendrían que haber cuidado más la corrección de los textos). El resto del manual está bien escrito, aunque se nos hace demasiado corto. En contrapartida, el juego en si está bien traducido y nos indica claramente lo que tenemos que hacer en cualquier momento.



UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA

Precisamente, el interfaz del juego es lo que más nos ha gustado, tanto como el manejo del mismo, ya que podemos usar el ratón, el teclado y una amplia gama de joysticks o "pads" al estilo de las consolas, entre los que destaca el Gravis, que es el mejor, sin duda, para los juegos de fútbol.

Pero si el manejo es bueno, es la respuesta del juego y los movimientos lo que más te puede llegar a decepcionar. Es bastante dificil hacerse con el control del balón, pues por muy fácil que selecciones el nivel siempre le acabas perdiendo aunque juegues contra el equipo más "malo" del mundo. Cuando juegas en red esto cam-



Coure

LA TIERRA BAJO EL FUTBOL

Aunque los nombres de los jugadores sean totalmente ficticios, para evitar pagar derechos de imagen, Striker 96 nos ofrece una completa y variada gama de países a elegir. Luego tendrás que elegir la táctica más adecuada para cada jugador y el resto del equipo.



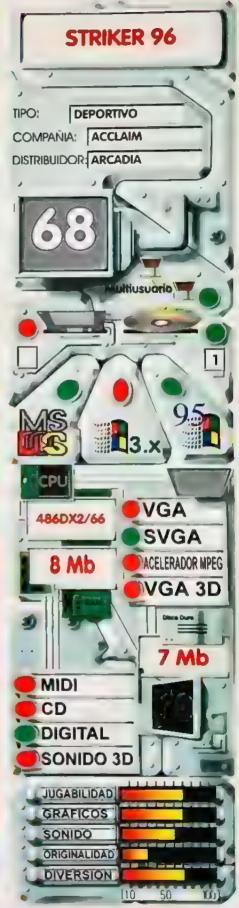
Los gráficos son aceptables hasta la medida de lo posible y aunque puedas cambiar la vista de cámara en algunos momentos se confunden dejándote a merced del equipo contrario. Esto y los efectos sonoros son los puntos a mejorar de un juego que es bastante bueno en su configuración, pero al que le falta la jugabilidad necesaria para echar una partida contra el ordenador. En red la situación cambia bastante a favor de Striker 96.

ANGEL FCO. JIMENEZ

bia bastante, pues ya todo depende de lo hábil que sea tu contricante. Este es otro de los puntos positivos de Striker 96: las facilidades que presta para jugar en red y es nuestra recomendación si quieres sacarle el máximo provecho.







Silmarils presentó su Ro. binson's Requiem hace dos años. En él se resca.

taba la vieja novela de Robinson Crusoe para actualizarla en un mundo futuro. Ahora regresa de nuevo con la misma idea.

Náufragos

en el infinito



(de hecho, Robinson era lo último que sabiamos de ellos y todavia estamos esperando Ishar IV), hay que agradecerles la labor de actualización que han hecho con Deus.

La historia o guión del juego no importa mucho, sólo se trata de sobrevivir de nuevo en un planeta contando con pocos recursos. Esto está calcado de Robinson, pero esta vez el mapeado del juego es mucho mayor, contando con escenarios distintos, un mayor número de enemigos y situaciones más complicadas para escapar.

En contrapartida, encontraremos más armas y recursos para sobrevivir, pues el planeta Albiade, donde transcurre la aventura, es rico en civilizaciones que se convertirán en nuestras aliadas o en un peligro constante. Tenemos que

avanzar buscando ayuda y destruyendo a los que se oponen a nuestra búsqueda.

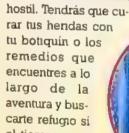
Precisamente, la lucha es uno de los factores más mejorados en Deus. Tiene una calidad muy parecida a los primeros juegos en 3D, tipo clónicos del Doom. aunque sin llegar a la rapidez de éste último. El movimiento es bastante aceptable y el número de armas lo suficientemente grande como para permitirnos el lujo de matar a nuestros enemigos de la forma más variada posible.

CON TODO TIPO DE DETALLES

La instalación de Deus es bastante sencilla, pero peca de antigua: el interfaz de la instalación no ha cambiado desde los tiempos del primer Ishar. Tras elegir el tipo de instalación, debemos decidir si queremos jugar con VGA o SVGA. Si elegimos la SVGA, necesitaremos un

Pentium a 133 Mhz y 16 Mb de RAM para no sufrir un desarrollo demasiado lento que acabe por atacarnos a los nervios.

Deus es muy similar a su antecesor. Pero ha copiado todo lo bueno para mejorarlo y desechado los puntos más flojos de aquel. Lo que más nos gustaba era la interactividad con el entorno. En Deus se ha llevado a sus consecuencias máximas, pues debes buscarte la vida en un ambiente totalmente







Nuestro asistente medico.



El monstruo-robot de la introducción es de lo mas bestial.

EL NUEVO ORDENADOR PERSONAL



Si por algo destacaba Robinson's Requiem era por su original ordenador personal que controlaba todas las funciones del organismo del personaje. En Deus nos lo encontramos de nuevo pero totalmente renovado y con nuevas funciones. Será nuestro mejor asistente.

naza lluvia y un resfriado es lo último que debes tener, sobre todo si tienes a un grupo de mercenarios dispuestos a acabar con tu vida.

Un interfaz muy claro y una excelente gestión del inventario de objetos son otras de sus cualidades; en cambio, la música y los efectos sonoros pecan de flojos y poco abundantes. Deus ex Machina tiene un nivel muy alto de jugabilidad y adicción, pero es demasiado dificil para los que buscan las aventuras fáciles, constituyendo todo un reto para los amantes del rol duro.

ANGEL FCO. JIMENEZ

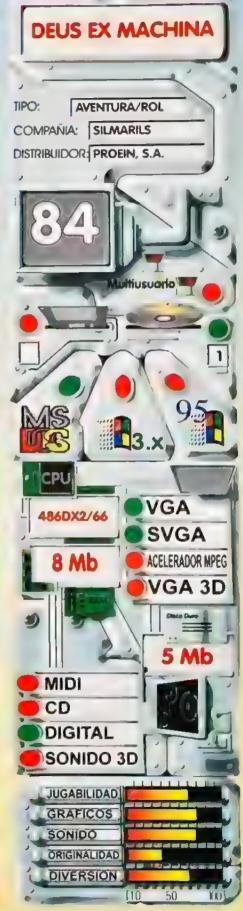


UNA ESCENA TERRORIFICA

La secuencia de muerte en el juego es alucinante. Muy original, nos presenta un mundo alternativo donde pasaremos toda la eternidad en una sillón rodeado de otros que intentaron sobrevivir en aquel lejano planeta.







Pasarela

Arnold Palmer es una vieja gloria del golf que presta su nombre

a la última entrega de Links, otra vieja gloria de la programación, con multitud de adictos.





La élite del Golf







e Links se puede decir que fue el primer juego de golf que causó sensación en el mundo del PC. A partir de la versión en exclusiva para el procesador 386 y superiores los gráficos del juego aumentaron espectacularmente de calidad para presentarnos las mejores pantallas vistas hasta el momento. Por aquel entonces los requerimientos eran exagerados para el parque medio de ordenadores que existia en España. Ahora, con Links Ls, se sigue esa particular tradición porque exige como mínimo 12 Mb para funcionar, pero lo auténticamente recomendable son 32 Mb de RAM y un Pentium a 166 Mhz.

El motivo de estos requerimientos es la elevada calidad gráfica que acompaña a cada pantalla, además de unos movimientos de película, en el sentido más literal de la palabra, pues todos los jugadores que aparecen están digitalizados, como viene siendo ya norma habitual en este tipo de juegos. En Links Ls se ha elegido un escenario tan fascinante como puede ser Kapalua. Incluso Links Ls contiene unos vídeos presentando los hoteles y las atracciones turísticas de Kapalua y sus alrededores. Nos imaginamos que, de esta forma, se consique publicidad subliminal y financiar el coste de un juego, que, en este caso, es bastante alto.

VALORACION TECNICA

Links Ls es, junto con su rival por antonomasia, PGA Tout Golf, los dos juegos

sylideos mos muestran el paisaje real de Kapalua

de golf con mejores gráficos, si bien el título de Electronic Arts Sports ofrece una mayor espectacularidad, Links Ls se nos antoja más completo y cercano a la realidad, sobre todo por el enorme control que tenemos sobre la simulación de golf, ya que es posible delimitar el campeonato a nuestra medida. El manual nos explica claramente cómo podemos manipular cada una de estas variables según nuestra pericia en el mundo del golf.

Otra característica a tener en cuenta es el modo multijugador. Válido tanto vía módem como en red (en esta última se puede jugar hasta ocho personas), es una de las opciones más divertidas y por fin se ha hecho de forma correcta para un juego de golf sin grandes esperas y con un acercamiento a la realidad verdaderamente asombroso.

Puntos negativos prácticamente no existen. Los efectos sonoros son muy buenos pero escasos, ya que se limitan al canto de los pájaros o el vuelo de algún avión en la lejanía, al igual que la



El mapa nos indica la posición de los hoyos.

música que también se caracteriza por su ausencia.

Links Ls pese a su aparente complejidad (son tres CD repletos de información e imágenes), es muy sencillo de manejar, aunque será necesario que comencemos por la opción de práctica, si no queremos desmoralizarnos ante el enorme nivel de los jugadores controlados por el ordenador. De todas formas, siempre puedes hacer trampas desde el menú de opciones.

ANGEL FCO. IIMENEZ



Un video mostrará las maravillas turísticas de Kapalua.



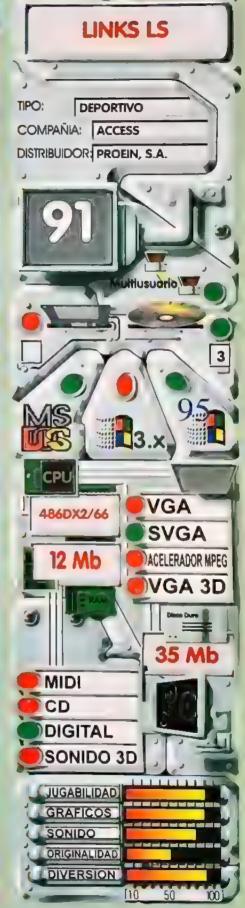
Un golpe espléndido.

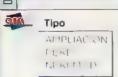
AYUDA INMEDIATA

La barra de opciones se muestra automáticamente cada vez que situemos el cursor del ratón en la parte inferior de la pantalla. Aquí se muestran todas las ayudas y las distintas formas de visualización de la pantalla, cambio de palos y un sinfin más de posibilidades.









Compañía MICEO STAR

Distribuidor ABCAD A

Nota

La tan esperada ampliación de niveles para los poseedores de la versión registrada final de Duke Nukem 3D va ha llegado. Más de 300 nuevos niveles se ponen a lu alcance con este CD-ROM. El método para incluir estos nuevos niveles es tal vez un poco lioso y se echa de menos la posibilidad de jugar directamente desde el CD-ROM sin necesidad de copiarlos al disco duro, así como un sistema de fácil selección con el que podomos ver ontes de copiar qué tipo de escenario vamos a cargar, algo de lo que adolecen todas las ampliaciones vistas hasta la fecha para

otros clásicos como Doom, Doom 2, Heretic y Hexen.

Por otro lado, es de agradecer la separación entre trucos, pistas, ficheros extra y los niveles, que están clasificados alfabéticamente. También se incluye un directorio con escenarios especiales para Deathmach, por si quieres dejar de tener amigos. Entre los extras están tapices para Windows que sirven para personalizar el entorno al más puro estilo Duke Nukem 3D.

Tipo AVENTURA GRAFICA

Compañía **ACTIVISION** Distribuidor PROEIN, SA Nota

Un nuevo juego de investigación de crimenes al más puro estilo de In the First Degree llega a nuestro país de la mano de Proein, S.A. De nuevo, el video tiene una importancia capital, estando la aventura completamente realizada así.

Un brutal crimen se ha cometido en Santa Fe. Tu misión como detective al que le ha sido asignado este caso va a ser descubrir a los sospechasos, los móviles del homicidio y las pruebas que declaren a alguno de los implicados culpable de asesinato y den con sus huesos

en la córcel.

El juego en sí ha sido reolizado con un austo y una calidad sobresalientes; sin embargo, tiene el hándicap de que no va a ser traducido ni a nivel de textos ni a nivel de voces, lo que lo limita el uso del título a la gente que domina el idioma ingles. Una lástima si consideramos lo bueno que es el producto.



STRIFE

ARCADE

Compañía ROGUE

Distribuidor

Nota

SOFTWARE CLNTER



Strife nos propone una mezcla explosiva de pura acción 3D al estilo de Doom junto con todo lo bueno que nos ofrecen los juegos de rol. El resultado es una prueba aceptable de la que se puede hacer al intentar mezclar estilos tan variopintos como los clónicos del Doom y el rol.

Precisamente, Strife utiliza el motor del Doom para la creación de los escenarios y el movimiento de los personajes. Pero por todo lo demás, goza de una tecnología totalmente independiente. Cuan-

do hablamos con los personajes del juego, el modo de hacerlo es al estilo del rol, a base de elegir frases. Otro característico que acentúa la parte de rol de Strife es la posibilidad de pedir misiones o trabajo a distintos ciudadanos del reino donde nos encontramos.

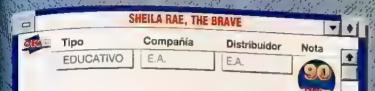
El ambiente de Strife es bastante curioso. Introduce elementos tipicamente medievales en una época muy futurista, sobre todo por el amplio arsenal que tenemos a nuestro alconce, que va desde una modesta pero mortifera ballesta hasta lo mejor en armas de munición ligera y pesada: ametraliado-

ras, lanzallamas, portamisiles automáticos, etc.

Pero incluso este juego tan "rolero" no ha podido escapar a los encantos de la red, estando preparado hasta para un total de ocho personas mediante soporte de modem o conexión serie. Sus programadores han prometido que en próximas versiones se hará especial hincapié en poder jugar mediante Internet. Una constante en los juegos actuales.



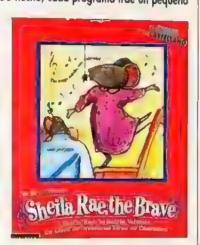
Treinta niveles repletos de muerte y aventura le esperan en Strife. Un juego poco original, pero muy bueno técnicamente.



Lo mejor de los educativos lo podemos encontrar en Livina Books. una serie de juegos de este tipo que tienen la virtud de contentar tanto a los más grandes como a los más pequeños del hogar. Diseñados especialmente paro incentivar la lectura a los niños. los personajes de Sheila Rae son muy simpáticos y diseñados con gráficos muy atractivos. De hecho, cada programa trae un pequeño

cuento que resume la historia que se presento en el CD-ROM. Pero en este último formato. odemás de leer, se puede interactuar con los personajes, objetos y cualquier elemento que aparece con divertidas animaciones.

En resumen, un título muy indicado para una buena educación infantil.





¿Quieres más juegos de lucha? No sabes lo que te pierdes si no te gustan. Llenos de acción y diversión por todos los lados, el que hoy presentamos, Toshinden, es la adaptación de un juego que ha sido número uno en el mundo de las consolas.

Con unos gráficos lisa y llanamente espectaculares, Toshinden tiene a ocho enemigos de los más peligrosos que se pueden encontrar en el mundo del "anime". La gran novedad consiste en el sistema de rotación can 360° de pura libertad que nos convierten en un especta-

dor inesperado asistiendo a la lucha de dos titanes. La variedad de golpes también es enorme y Toshiden también cuenta con los clásicos guerreros y trucos ocultos que son otro aliciente más para las fanáticos de los juegos de lucha.





Tipo Compañía RECOPILACION NOVALOGIC

Distribuidor ELECTRONIC





Las recopilaciones son una buena oportunidad para rescatar del olvido a viejos amigos que nos han hecho pasar muy buenos ratos. World of Combat es una de ellas y pertenece a la élite de las mejores que se hayan hecho sobre simuladores militares. Sus tres titulos, todos pertenecientes a la compañía Novalogic se distinquen sobre todo por su realización, hecha con la mejor tecnología que se podía encontrar en la época.

En el paquete se incluyen los manuales completos de cada juego y las referencias técnicas de los mismos por si tienes algún problema en su instalación.

Aqui los tienes:

COMANCHE

De él se dice que fue el primer juego que requeria 4 Mb de memoria pero aun así consiguió un enorme número de ventas. Básicamente se trata de pilotar un helicóptero y derribar el mayor número de enemigos, tanto terrestres como aéreos.

Los fondos del juego están renderizados y mediante un complejo sistema de creación de gráficos se obtiene una sensación de realidad que asombró a todo el mundo. En la versión del CD se incluye un mayor número de misiones que en la original, además de unas mejoras en el entorno en general.

ARMORED FIST

Los tanques son los protagonistas de este fascinante juego que durante mucho tiempo lideró la categoria de este tipo de simulaciones. Cuenta con un buen número de escenas cinemáticas que le aportan una belleza sin iqual.

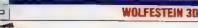
El manejo de nuestro vehículo es bastante sencillo si contamos con un potente joystick capaz de aguantar lo que le echen. Con el teclado es más dificil escapar de los disparos enemigos y terminar las numerosas misiones del modo campaña.

Pero si aun no tenemos suficiente, Armored Fist cuenta con un poderoso editor de escenarios para poder plasmar en ellos nuestras ideas de general.

WOLF PACK

Con 36 misiones y un buen número de barcos por hundir, Wolf Pack es un buen simulador de submarinos, pero con el hándicap de un manejo muy complicado que puede exasperar al novato.

Es el título más flojo de la recopilación a nivel técnico, pero sus misiones necesitan de un buen uso de la estrategia y su interfaz es bastante cómodo de manejar, permitiendo asimismo editar la dificultad de algunas misiones o de los distintos elementos (aliados, submarinos) que conforman la misión.



ARCADE 3D

Compañía APOGEE

Distribuidor FRIENDWARE Nota

Los chicos de la Software antes de independizarse completamente de Apogee se inventaron hace tiempo una idea que revolucionó los jueaos. Se trata del arcade en 3D teniendo como máximo exponente a Doom, el más jugado de todos en el entorno PC.

Ahora se ha reeditado la versión completa de Wolfestein. En total son seis episodios completos, donde la máxima aspiración que po-

demos tener es disparar a todo aquel nazi que se mueva. Decimos nazis. porque nos encontramos en una oscura prisión alemana y con una sentencia de muerte bajo nuestra cabeza. Así que antes de irnos al infierno, llevaremos a un buen número con nosotros. El juego te promete acción y un poco de nostalgia que siempre es buena.



Compañía Tipo **ECTENSION**

MECHWARRIOR II

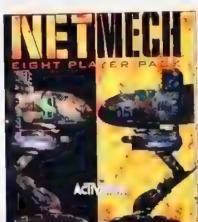
Distribuidor

PROEIN, S.A. **ACTIVISION**



Mechwarrior Il Netmech es la nueva extensión para este simulador futurista que tiene un buen número de seguidores de estos gigantescos robots del futuro.

Como su nombre indica, se trata de una versión especial para los que tengan la suerte de disfrutar de una red de hasta ocho personas. Cada una piloto su propio mech para enfrentarse en una serie de escenarios diseñados especialmente para su uso en "deathmach".



Puedes aliarte y formar dos ejércitos distintos. De esta forma, la diversión se multiplica por cien al tener que ayudar a tus amigos o que ellos te ayuden para protegerte del maldito fuego enemigo.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Compañia SENSIBLE

SOFTWARE

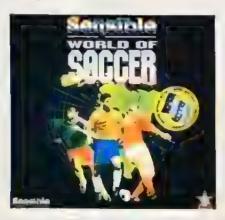
Distribuidor

NEW SOFTWARE CENTER



Los juegos de fútbol son constantes a lo largo del año. Aparecen como setas, algunos con más fortuna que otros, pero todos con avanzadas opciones de edición de equipos y de tácticas.

En el caso que nos ocupa, debemos decir que tiene de todo, a excepción de buenos gráficos y un movimiento adecuado. World of Soccer se ocupa mucho de la estrategia, pero deja muy atrás la jugabilidad del mismo, ya que es bastante complicado manejar al equipo y gráficamente resulta poco atractivo.



CRUSADER NO REGRET

Tipo

Compañía **ORIGIN**

Distribuidor

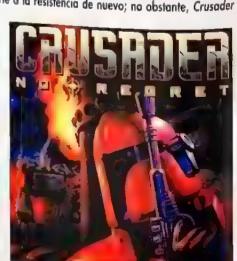
ELECTRONIC ARTS



En un mundo futuro no nos libraremos de malvados que intentan esclavizar la sociedad. Pero esta vez están apoyados por unas mortiferas máquinas que no dejan rebelde vivo en varios kilómetros a la redonda de una sola pasada.

Tendrás que unirte a la resistencia de nuevo; no obstante, Crusader

no Regret es la segunda parte de un conocido arcade que bojo una perspectiva isométrico goza de buenos gráficos y hene toneladas de adicción, Poco originalidad, pero tan adictivo como sólo Origin sabe hacer.





No podía ser de otra forma, cuando jugamos una partida con esta fantástica recopilación, a nuestra mente acuden imágenes de cuando teniamos seis o siete años y veíamos, sobre todo en los bares, antes de que se pusieran de moda los salones de juegos, las máquinas recreativas en cuyas placas madre se alojaban maravillas como Pac-Man, Galaxian, Pale Position o Dig-Dug.

Los juegos mencionados son los que conforman esta fantástica recopilación. Exceptuando Dig-Dug, que tuvo menos repercusión, los demás son de sobra conocidos por todos. Qué decir de Pac Man, que ha sido el simbolo de los videojuegos durante los ochenta, al igual que Gala-

xian, ambos ansiosos devoradores de monedas de cinco duros.

Los programadores de Microsoft han conseguido conversiones "exactas" a los originales. Jugar con ellos supone viajar a una época ya pasada y como todas las pasadas no tenía que ser mejor que ésta, y más hablando de videojuegos, aunque los de Return of Arcade hayan sido los precursores de todo lo conocido.





Gracias a la acertada política de Erbe y otras compañías de traernos sus clásicos a bajo precio, podemos gozar de títulos tan buenos como Heart of China. El guión del juego está inspirada en la película protagonizada por Tom Selleck La Gran Ruta hacia China.

En la aventura encarnarás el papel de Jake Masters, un intrépido aviador que, con la ayuda de Zhao Chi y una belleza llamada Ka-

te, viajará a lo largo de China para derrotar al malo de turno y ayudar al oprimido.

Para la realización de Heart of China se utilizó unos actores que sirvieron como modelos para la realización de los personajes. Sin el uso del vídeo, Heart of China es una aventura gráfica totalmente cinematográfica y tan romántica como las películas de los 50.





Indiana Jones ha protagonizado grandes películas y tal vez la mejor trilogía de aventuras gráficas. Ahora vuelve en un juego más modesto, pero con la sana intención de quedarse para siempre en el escritorio de Windows 95, haciendonos una agradoble compañía.

No, no se trata de un salvapantallas cualquiera, sino de un pequeño y a la vez divertidisimo juego que recuerda mucho a las clásicas videoaventuras que se realizaron para el mítico Spectrum. Tenemos una buena variedad de misianes que cumplir con Indy de todo tipo, mientras descubrimos tesaros, hablamos con todo tipo de personajes y encontramos valiosos tesaros para nuestra colección.

Hablar con los personajes y combatir a los enemigos será una tarea constante en todas las aventuras. Estas pueden ser totalmente definidas por el usuario con unas variables como la dificultad en el combate o el tamaño del territorio. Cuanto más grande sea éste, mayor será el número de objetos que tengamos que recuperar para finalizar.

Con unos gráficos sencillos, pero muy detallados, y, sobre todo, con un uso extraordinario del color, *Indy y sus aventuras de despacho* es muy adictivo. Para facilitarnos las cosas, Erbe ha traducido el juego al castellano y seguro que supone toda una ayuda y un descanso agradable en nuestro quehocer diario.





DOOM 2 (NIVEL 11)

El nombre de este nivel es 'O' of Destruction | Con este nombre os podéis figurar lo que os vais a encontrar: BG S BP BG FG: BG BG LC CCOH CCOH **ARMAS** ВP E: ESCOPETA M: METRALLETA LC: LANZACOHETES CB BP BG BAT **BFG-BFG 9000** LR CB C BG BG BG o LA AV C BP BP C M BP BP BP CB BATP BATP CC BG

OBJETOS

S: COMIENZO C: CARTUCHOS 1: INTERRUPTOR **BG: BOTIQUIN GRANDE BATP: BATERIA PEQUEÑA**

CC: CAJA DE CARTUCHOS AA: ARMADURA AZUL

IN: ESFERA DE INVISIBILIDAD

BP: BOTIQUIN PEQUEÑO

CA: CASCO

AV: ARMADURA VERDE

CB: CAJA DE BALAS

LA: LLAVE AZUL

CCOH: CAJA DE COHETES T: TELETRANSPORTADOR

LR: LLAVE ROJA MO: MOCHILA

FATAL RACING

Introduce estos códigos en vez de tu nombre y conseguirás las siguientes ventajas:

SUICYCO Coche trucado MAYTE Coche trucado 2X4B523P Coche trucado TINKLE Coche trucado LOVEBUN Coche trucado

DR DEATH Modo de superdestrucción. SUPERMAN REMOVE **TOPTUNES** GOLDCUP **CUP WON** I WON **CINEMA**

Coches indestructibles. Desactivar todos los trucos. Efectos de sonido alternativos. Acceder a la Premier Cup.

Ver la secuencia final del campeonato. Ver la secuencia final de la carrera. Modo de visión ancho.

ROLL EM Ver los créditos. FORMULA 1 Acceder a un segundo set de coches.

Acceder a la Bonus Cup.

THEME PARK



A-TRAIN

Mientras estés jugando presiona las teclas Ctrl y Shift a la vez y teclea. cheater-cheaterwimp. Gracias a esto, conseguirás la nada despreciable suma de un millón de dólares, lo que te permitirá comprar cualquier multinacional de transporte

STRIFE

Estos son los códigos que debes introducir para conseguir una amplia serie de ayudas



OMNIPOTENT: Invencibilidad

JIMMY: Todas las llaves

PUMUP: Todos los objetos

DONNYTRUMP: Dinero al maximo

BOOMSTIX: Todas las armas

RIFTXX: Donde la XX es el nivel al que quieres ir

TOPO: Usarlo mientras ves el mapa para tenerlo entero.

STONECOLD: Acabar con todos tus adversarios.

COMMAND & CONQUER COVERT OPERATIONS

¿Te atreves a enfrentar a tus tropas contra los dinosaurios de la película Parque Jurasico? Entonces únicamente tienes que ejecutar el juego poniendo C&C FUNPARK. Una vez dentro del juego descubrirás que todo ha cambiado. Los vídeos son distintos y las misiones también; y no sólo eso, sino que el logo que antes era del GDI o del NOD, ahora lo ocupa una cabeza de dinosaurio



Tricks & Tracks



Una apuesta nos lleva a pa-sar la noche en el Museo de lo Extraordinario del profe-

sor Windlenot, en construcción desde 1970. Estamos en 1995 y desde 1980 nada se sabe del profesor. Ese mismo año desaparecieron dos chicos del tranquilo pueblo americano de Mt. Pleasant.

Las ánforas de Pandora



unto a la verja hay un buzón en forma de gárgola. Al tirar de la cadena su boca se abre y asoma una carta. La leemos. Cae el sobre y vemos el número 29 en la boca de la gárgola.

Intentamos entrar al museo. La puerta, al final de la escalera, está cerrada. Al tocar el timbre, una grabación insiste en una "próxima apertura". Nada más se puede hacer, salvo observar dos curiosos símbolos (uno junto a un jarrón del rellano y otro sobre la pueria), así que regresamos al jardin.

LA ENTRADA OCULTA

El sendero pasa junto a un obelisco, un arco, una glorieta y desemboca en una laguna. Al parecer no se puede continuar, pero del otro lado se ve una réplica del monumento de Stonehenge y, bajo las aguas, se vislumbran unas piedras. Quizá existan otras posibilidades.

En la gloneta hay una caja. Su tapa parece abrirse con una combinación. Probamos el número del buzón (029), pulsamos el botón y la caja se abre. El inte-



rior tiene tres ruedas blancas, tres negras y dos posiciones libres. El dibujo de la tapa sugiere colocar las ruedas blancas encima. Realizamos los movimientos, le damos a la manivela y algo emerge de las aguas. El camino de piedras ha aparecido. Lo atravesamos y llegamos a Stonehenge.

En el interior del círculo vemos un hexágono. Sus sectores giran y muestran figuras. Se trata de combinar figuras y colores, y ya hemos visto diseños como ésos. Buscamos y los encontramos en el jarrón de la escalera, la puerta del museo, tras el obelisco, sobre una pirámide del sendero, en un banco y en la pared que se ve desde Stonehenge. Ya sabemos qué color asignar a cada figura. Hacemos girar los sectores y se abre una compuerta, mostrando una escalera.



Descendemos y hallamos una puerta. Todo está muy oscuro. Por suerte, a la izquierda hay un interruptor. Una segunda puerta se abre a un lago, en el que aguarda una barca. A la izquierda, un cadáver sostiene un libro. El atuendo sugiere que se trata del desaparecido profesor Windlenot. El libro muestra la traducción de algunos jeroglíficos egipcios. Le falta parte de la página 17.

UN VIAJE EN BARCA

Abordamos la barca, hacemos girar la manívela y no avanza. Sus controles quedaron posicionados para el último viaje que realizó, hacía la orilla en que estamos. Movemos las palancas situadas bajo las manívelas para ir en dirección opuesta.

Atravesamos el lago. Un ente sale de las aguas y nos lleva algo de vida. Del otro lado, una especie de ánfora atrae nuestra atención. La abrimos y aparece el fantasma de Windlenot. "Hay peligro", advierte. "Los ixupis están libres y



hay que encerrarlos en sus ánforas. Pero la mía ya no sirve." ¿Los ixupis?

Recorremos un nuevo corredor y nos detiene una puerta cerrada. A su lado hay una caja de control. Se trata de la puerta de un ascensor (luego habrá otros). Todas se abren con un mecanismo matricial. Hay que colocar unas figuras en la diagonal que va de la esquina superior derecha a la inferior izquierda. Algunas flechas provocan un avance de un paso, otras de 2 y otras de 3. Habrá matrices de 4 x 4, 5 x 5 y 6 x 6.

EL DESPACHO DEL PROFESOR

El ascensor nos conduce a la oficina del profesor. Un mapa atrae nuestra atención, Windlenot creía haber descubierto



la Atlántida en el triángulo de las Bermudas. Según el mapa, las coordenadas serian 75 oeste, 20 norte.

Sobre la mesa vemos un libro de recortes. Hojeándolo nos enteramos de que el profesor vino a América decepcionado por la burla de sus colegas y en 1961 comenzó a construir su museo. En 1970 no se había abierto aún y pocos creían en él. Los años pasaron y en 1977 el profesor compró unas ánforas en Sudamérica. Se decía que estaban malditas.

Vemos también una grabadora en la que el profesor dejó sus últimas palabras. Al regresar de un viaje a Africa, descubrió que alguien había entrado en el museo y abierto las ánforas. Uno de los espíritus lo atacó.

Al abrir un cajón hallamos un objeto en forma de cabeza de toro. ¡Una pieza de ánfora! (es uno de los pocos casos en que siempre se trata de la misma: la tapa del ánfora de ceniza). Cogemos el talismán.

De un bolsillo del abrigo del profesor asoma un periódico, comprado al regresar de Africa, el último que adquirió en vida. En él se habla de la desaparición de dos jóvenes, Merrick y Beth. Y en el suelo ha quedado la última carta del profesor a su hijo Geoffrey.

Una puerta conduce a un taller y en él hay un armario con 12 cajones. Sobre la mesa hay un diagrama con números (65b, 109, 147, 241, 342a y 490) que coin-

ciden con los de algunos cajones. Probamos a dejarlos cerrados y abrir los otros y, al girar la llave, aparece un compartimiento con una nueva pieza de ánfora. La examinamos y, como ya tenemos una, la devolvemos a su sitio tras anotar su forma y ubicación. Ya llegará el momento de volver a ella.

EL ASCENSOR OCULTO

El tapiz del estudio es curioso. Lo movemos y descubrimos que oculta otro ascensor. Tras colocar en la diagonal las consabidas figuras, lo abordamos. Su destino es la habitación del profesor. En él, la foto de su hijo y un diario, escrito en forma de cartas a Geoffrey. Nos enteramos de la odisea para completar el museo y cómo esperaba lograrlo tras el viaje a Africa. Poco antes de la partida notó que un chico y una chica lo seguian. ¿Beth y Merrick? Y cuando regresó... ¿Pueron los chavales los que abrieron las ánforas? De ser



así, deben haber corrido el mismo destino del profesor.

Sobre la mesa de noche hay un reloj. El diario mencionaba que el de la torre era su despertador, fijada su alarma a las 5:30. Éste parece ser un adorno. Le damos cuerda y manecillas y figuras giran a gran velocidad. Sí, no es más que un juquete.

EN LA ANTESALA

Regresamos al despacho y atravesamos la puerta aún no inspeccionada. Hemos llegado a la antesala del museo. Cerca de unas escaleras está la puerta principal, cerrada. En el cajón de una mesa hallamos un prospecto. Menciona seis lugares de interés.

Hay también una fuente... seca. Una piedra de la base parece floja. La movemos y descubrimos una espita. La fuente se llena, pero escuchamos el mismo tintineo que precedió al ataque del espíritu de las aquas, así que nos alejamos.

Cinco cabezas de animales... Dentro de una de ellas (la central) una calavera se abre y, dentro de ella, otra pieza de ánfora (la tercera).

LA HISTORIA **DE LAS ANFORAS**

Hay varias puertas. ¿Cuál probar? Junto a la fuente hallamos la de la biblioteca. El único estante con libros interesantes está situado a la derecha del candelabro: uno inclinado, uno naranja, uno blanco y uno púrpura del estante inferior.

El libro inclinado tiene carátula negra y su historia es reveladora. Cuenta la aparición de los ixupis, hijos del dios serpiente, cómo la diosa luna creó ánforas para aprisionarlos y cómo adquirieron la propiedad de tomar forma de elementos. Cada uno debe ser encerrado en el ánfora precisa. Los ixupis han escapado y las partes de las ánforas están dispersas por el museo (ya hemos visto tres y tenemos una). Para salir con vida debemos completar los recipientes y capturar a los ixupis.

Otro libro muestra símbolos suramericanos. Corresponden a las ánforas. Tres de los ixupis (más adelante sabremos que eran los de piedra, fuego y jade) escaparon al encerrar en su lugar a Beth, Merrick

y el profesor. Hay que hallar y armar las otras diez ánforas.

El tercer libro es una autobiografia del profesor. Cuenta su matrimonio, su interés por los fenómenos extraños y cómo la burla lo llevó a viajar a América. Muestra imágenes de astronautas y naves en Nazca y

otros tres lugares. Por último, el libro púrpura asocia algunos dioses del panteón grecorromano con los astros.

Intentando buscar más información empujamos una escalera de mano, subj. mos y tiramos de un libro gordo. Una estatua gira y muestra una nueva pieza de ánfora (la cuarta).

Cuando descendemos, descubrimos que se ha abierto la entrada a un pasaie secreto. Varios objetos dispersos en el suelo del corredor pertenecen a Beth (un lápiz labial, su cartera, su tarjeta escolar). Los dos chicos estuvieron en el museo. El final del camino es la sala de máquinas en la que, de momento, no vemos nada interesante.

Completamos nuestra inspección del corredor y descubrimos otro ascensor. que optamos por no usar. En su pared descubrimos el uso que dio Beth a su lápiz labial: un mensaje para Merrick.

Regresamos a la antesala y probamos las grandes puertas dobles. Para abrirlas hay que solucionar un rompecabezas. La rosa central y las 4 casillas parecen aludir a puntos cardinales, y los jeroglificos de éstos se muestran en el libro que vimos sobre el cadáver del profesor. La puerta se abre. Se trata del teatro del museo.

Desde la parte izquierda del escenario llegamos a un corredor y subimos a la cabina de proyección. La película no se puede pasar mientras la cinta no esté tensa, lo cual se consigue "dándole vueltas" al carrete superior. Pulsamos el botón, el telón se descorre y vemos al profesor explicar los pasos para abrir la puerta secreta de un subterráneo inca.

Hay una segunda puerta en el conedor del teatro. Su cerrojo consta de una serie de circulos concéntricos. Recordamos el mensaje de Beth en el ascensor. En la línea derecha se puede formar la palabra "Geoffrey", nombre del hijo del profesor, que es la clave. Aparecen unas escaleras.

HACEMOS SONAR LA ALARMA

Así llegamos a la torre del reloj, encontramos un ánfora y, al abrirla, sale el fartasma de Beth. Observando el símbolo del ánfora comprobamos que corres ponde al fuego, uno de los tres ixupis que escaparon.

En la torre está la consola que controla las cámaras. Moviendo la primera de





Cristal







Arena y tierra









la segunda fila vemos un curioso mensaje, escrito por Merrick para Beth. El texto, de momento incomprensible, es "RAMTA BOBA TARAMBA".

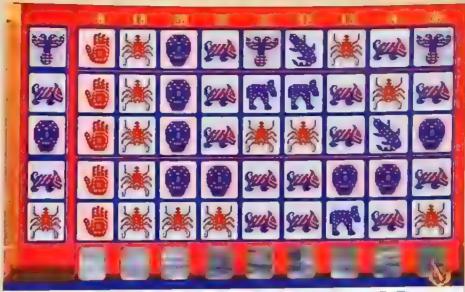
La primera cámara de la tercera fila muestra el reloj de la torre, detenido en las 12. Recordamos haber leido en el diario del profesor que la alarma sonaba a las 5:30. ¿Qué ocurriría si lleváramos las manecillas a esa posición? Hay unas cadenas en la escalera. Probamos a mover cada una y subimos a comprobar el efecto. La primera adelanta 5 horas, la segunda atrasa 5, la tercera adelanta 35 minutos y la cuarta atrasa 35. El procedimiento más rápido para llegar desde las 12:00 hasta las 5:30 es mover la tercera 6 veces y la segunda dos. Suena la alarma y subimos para ver qué ha ocurrido. El mecanismo del reloj tiene una rueda con cuatro figuras. La figura frontal, en su boca abierta, muestra una pieza de ánfora (la guinta).

El último objeto de la torre es una máquina de discos, con 9 canciones. Una de ellas, la B2, se llama La araña Anansi.

De regreso al teatro, además de ver una nota de Merrick en el atril, descubrimos que la sexta pieza de ánfora se ocultaba tras el escenario. Se hizo visible al descorrerse el telón.

DIALES DE CALAVERAS

Regresamos a la antesala, en la que falta por explorar la puerta situada junto a la del despacho. Se trata de la sala de animales extraños. Junto al "nido de águilas", vemos un dial formado por 4 calaveras. Según se deduce del folleto de la antesala, hay 6 salas con diales simila-



Un ejemplo del proceso de adivinar las 5 figuras

res. El folleto indica los colores "correctos" para las calaveras superiores. De momento, hacemos girar este dial hasta hacerlo azul.

A la izquierda del nido, una puerta verde conduce a la sala de plantas. En uno de los estantes hallamos la séptima pieza de ánfora (recipiente de la de ceniza). Con ella y la del cajón del escritorio del despacho, que llevábamos desde el principio, se completa un ánfora y podemos capturar al ixupi de ceniza en la chimenea del despacho. Los ixupis, sin embargo, suelen desplazarse. Puede que se haya ido.

MISTERIOS DEL MAR

Es hora de explorar la otra puerta de la sala de animales. Bajamos unos escalones y entramos en la sala marina. La esfera de la estatua de Poseidón parece esperar un par de coordenadas. El mapa del despacho mostraba la supuesta posición de la Atlántida (20 norte, 75 oeste). Probamos esas cifras y del suelo surge un pedestal. Dentro de él, la octava pieza de ánfora y el mapa del museo.

Al fondo de la sala vemos la estatua de una sirena. Leemos la placa, pulsamos un botón y escuchamos unas notas. Cerca hay un órgano. Tocamos la canción de las sirenas: Do, La, Sol, Do, La, Sol, Si, Fa, Re, Do, o sea, 1651657421. Se mueve la cabeza del Coloso de Rodas, mostrando un nuevo pasaje.

Interrumpe el paso una puerta muy maciza, pero ya habíamos visto una similar. En efecto: el método fue mostra-





Tricks & Tracks









do por el profesor en la película del teatro. Vencemos el escollo.

El pasaje nos conduce a un laberinto. Al final hay un nuevo dial de calaveras (al que corresponde el amarillo) y una pieza de ánfora (la novena) guardada por el ixupi de aceite. Para llegar habra que capturar este espíritu.

LA ESFINGE PROPONE UN ENIGNA

Sin más que hacer, regresamos a la antesala y subimos la escalera. Hemos llegado al segundo piso. Avanzamos, giramos a la derecha y nos vemos ante la esfinge. El cartel sugnere que si buscamos y leemos sus labios, se nos planteará un problema. "Buscar" equivale a tocar 2 veces la parte inferior para disparar el mecanismo que "habla".

El faraón "maldito para Ra" y su reina, cuyos nombres pide la estinge, son Ikhnatón, que intentó implantar el monoteísmo, y Nefertiti. Los símbolos correspondientes, que debemos formar en las columnas que flanquean el ataúd frente a la esfinge, están en el libro de jeroglíficos. Se abre el féretro y vemos nuestra décima pieza de ánfora.

En el segundo piso también está la sala que mostraba las ánforas. Junto a ella, un nuevo dial de calaveras (el tercero), al que damos su color verde. Y junto a la sala de los ixupis hay una porción de pared que... Hacemos girar la figura de arriba y se abre una puerta. Descubrimos unos nuevos corredores.

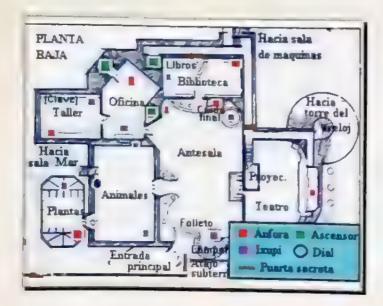
Un desvio a la izquierda nos lleva a una habitación cuya puerta, como siempre, la abre un rompecabezas. Las piezas pueden intercambiarse de 2 en 2 y rotar antes de descender a su nueva posición. La figura final es un jinete sobre un caballo bicéfalo. Entramos y vemos un anfora... cerrada, la de jade. El fantas-

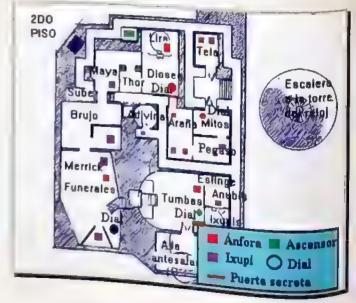
ma de Merrick sale de ella. Ahora sabemos que solamente quedan diez ixupis en el museo.

AMOR Y GUERRA

Una caseta muestra a una pitonisa. Hay una moneda cerca de la ranura. La insertamos y la adivina saca una tarjeta, que habla de alinear "amor y guerra" con la Tierra. ¿Será una pista?

Seguimos explorando el corredor y ascendemos unas escaleras. De nuevo, una parte de la pared llama nuestra atención. Retiramos una tabla, empujamos y se abre una puerta. Estamos en la sala de invenciones. Dentro de una caja hay una "máquina de alquimia". Colocamos las nueve piezas en el centro de forma que los cables de colores enlacen bien (no es fácil) y se abre una compuerta con la undécima pieza de anfora.







Hay dos puertas en esta sala. La de la izquierda conduce a un planetario y, en el centro, vemos un modelo del sistema solar. La tarjeta de la adivina hablaba de alinear "amor y guerra" con la Tierra. Los dioses grecorromanos con estos símbolos corresponden a Venus y Marte. Alineamos los planetas y la base muestra un nuevo mensaje. Menciona a un "dios nórdico".

Una placa muestra figuras rupestres de astronautas halladas en 4 lugares, mal ubicadas. Las ilustraciones de la autobiografía del profesor indican la asignación correcta. Se abre una nave espacial con la duodécima pieza de ánfora.

TORTURAS E ILUSIONES

La otra puerta de la sala de invenciones conduce a la sala de "inhumanidad del hombre con el hombre". En medio de la armazón del cadalso vislumbramos una pieza de ánfora a la cual no podemos llegar. La palanca que mueve la trampilla de arriba parece atascada. Hay un panel para formar un número de tres dígitos. El cartel dice que la soga mide 10 pies. Llevándolo a pulgadas tenemos 120, el número correcto. Ya podemos tirar de la palanca. Se abre la trampilla y cae el maniquí. Descendemos y vemos la decimotercera pieza de ánfora a nuestro alcance para el momento en que la necesitemos.

Al fondo de la sala de "inhumanidad", una puerta conduce a un corredor con extrañas figuras y una nueva puerta. Abrir ésta requiere adivinar 5 figuras haciendo propuestas en las que nos darán 10 puntos por una bien colocada y 1 por una fuera de lugar. Se permiten 11 preguntas y, con suerte y un poco de lógica, necesitamos menos.

Llegamos a una habitación con dos cuadros que parece no tener salida. Estamos en la sala de ilusiones. Al acercarnos al segundo cuadro vemos la

continuación del camino.

Más problemas. Hallamos 9 bolitas que debemos llevar a las casillas de su color, un espacio libre y cada palanca hace un efecto diferente. Numerando las casillas de 1 a 9 (la 5 es la libre), una solución es mover las bolas 2, 3, 6, 9, 8, 7, 4, 1, 2, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 5, 6, 9, 8, 5.

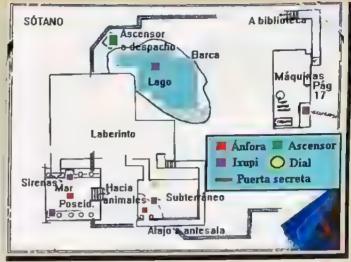
Al final del corredor espera la decimocuarta pieza de ánfora. Hay también un dial con 6 calaveras. Al parecer, esta puerta se abrirá cuando los otros diales estén en la posición "correcta". Aún nos faltan tres.

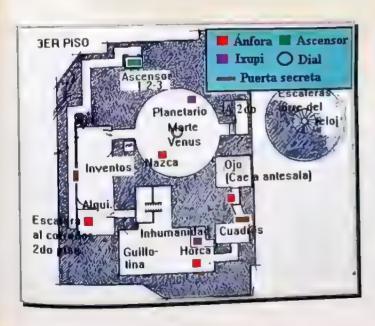
MUCHAS SALAS

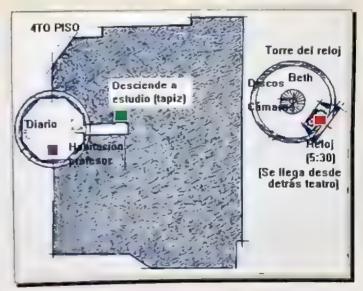
De regreso a la sala central (la de la esfinge), probamos la puerta grande. La abre un sencillo rompecabezas en que se debe dar vueltas a las casillas para que formen tres líneas contiguas por las que descenderán unas bolitas. Entramos a la primera de un conjunto de salas contiguas, dedicada a los ritos funerarios. En ella, un nuevo dial de calaveras (el cuarto), al que damos su color azul.

Bajo una leonina figura vemos el diario de Merrick, que cuenta cómo los dos chicos se introdujeron en el museo y liberaron a los ixupis. ¿Por qué el diario está ahí? La respuesta la obtenemos al abrir el león: el cadáver de Merrick. El pobre chaval creyó descubrir un escondite securo.

La base de otra estatua oculta el problema de las damas chinas, que hará salir la decimoquinta pieza de ánfora de un cajón oculto, pero es uno de los más difíciles. Una serie de saltos deben dejar una única bola con vida. Si usamos la notación del ajedrez de filas a-f y colum-

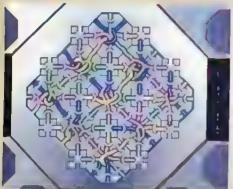






Tricks & Tracks





La solucion del rompecabezas de alquimia



El rompecabezas del planetario



El proceso para llevar el reloj de 12.00 a 5:30

nas 1-7 (de abajo arriba), una solución sería d2-d4, b3-d3, d4-d2, c1-c3, f3-d3, d3-b3, a3-c3, e1-c1, c4-c2, c1-c3, e5-e3, e2-e4, g5-e5, g3-g5, d5-f5, g5-e5, e5-e3, e7-e5, c6-c4, a5-c5, c4-c6, c7-c5, d7-d5, a4-c4, c4-c2, c2-e2, e2-e4, e4-e6, c5-e5, e6-e4 y f4-d4.

A continuación está la sala del médico brujo y la siguiente puerta está cerrada. Para abrirla hay que coger la maza tocar los tambores en un orden determinado. Adquiere sentido el mensaje de Merrick a Beth que vimos en una de las cámaras. El orden es RAM TA BO BA TA RAM BA

Vemos una figura de Tor. A esto se referia el mensaje sobre un "dios nórdico". Abrimos el armario situado junto la figura y un nuevo mensaje nos sugiere buscar la página extraviada del libro de jeroglíficos.

Y así llegamos a la cabeza del dios celta bicefalo a que se refería el folleto. Junto a ella, el quinto dial, al que corresponde el rojo. Uno más y podremos abrir la puerta de la sala de ilusiones. A la izquierda hay un cubículo con una lira. Si reproducimos sus sonidos, se abrirá una estatua en forma de león y obtendremos la decimosexta pieza. Las secuencias son cada vez más largas pero siempre se trata de la anterior con una nota

adicional, así que resulta fácil anotarlas.

Una puerta roja nos corta el paso. Para abrirla hay que armar un rompecabezas bastante críptico. Por suerte, Beth ya habia conseguido hacerlo y una de las páginas de su diario muestra la figura final. Tras la puerta hay una caja de música cuyo mecanismo parece atascado. El cartel explica que se trata de la leyenda de la araña Anansi y eso nos recuerda algo. Así se llamaba una melodía (la B2) de la máquina de discos. Hacemos el trayecto para poner la canción y, al regresar, la caja funciona y aparece otra pieza de ánfora, la decimoséptima. En esta sala hay dos piezas de ánfora. La otra (decimoctava) está dentro de un féretro y para abrirlo no hay que solucionar ningún problema. iYa era hora!

La última de las salas contiene el dial de calaveras que nos faltaba (debe ser rojo) junto a la figura de un hombre lobo. La puerta de salida conduce a unas escaleras y, junto a ellas, una pequeña habitación con otra pieza (la decimonovena), custodiada por el ixupi de tela. Regresamos a la sala de ilusiones y abrimos la puerta de los diales. Nada, salvo la figura de un ojo en la pared. Tenemos localizadas to-

das las piezas menos una. Es hora de capturar ixupis.

LA CAPTURA DE LOS DEUPIS

La chimenea del estudio del profesor es un escondite del de ceniza. Pero los ixupis saltan de un escondite a otro. Si no está aquí, habrá que buscarlo en la sala funeraria.

Y ahora, los dos ixupis que nos estorban. Junto a la esfinge hay un corredor que puede pasar inadvertido. Conduce a la sala de Anubis y el interior del sarcófago es un escondite del ixupi de tela. También se oculta en el cobertizo de la sala funeraria y en el de las escaleras. En el charco del mundo subterráneo buscamos al de aceite, que también puede estar en un depósito de un rincón de la sala de animales.

La fuente de la antesala esconde al ixupi de agua. Como ya sabemos, también puede ocultarse en el lago subterráneo. Con él recuperamos la esencia de vida perdida. El candelabro de la biblioteca es un escondite del de cera. Otros son una figura de la sala del brujo y una serpiente cercana a Anansi.





Rompecahezas de la adivina







Sobre la antesala cuelga una lámpara que vemos de cerca desde la escalera. Es un escondite del ixupi de cristal, que también puede estar en un pedestal de la sala marina. Dentro de una caja del taller un idolo de madera esconde al ixupi de este elemento. De no estar ahí, puede haber ido a las tablas frente a la habitación de la profetisa, a un ídolo cercano a Tor o a otras tablas cerca del Pegaso del segundo piso.

El unicomio de la sala de animales es metálico. En él puede ocultarse el ixupi de este elemento y también en la armadura de la habitación del profesor. Por último, frente a la estatua de Poseidón hay una representación de su palacio. En ella puede ocultarse el ixupi de arena. Cuando escapa, va a una maceta vacía de la sala de plantas.



EL PROBLEMA FINAL

Queda una pieza de ánfora, un ixupi por capturar y parece que lo hemos explorado todo. Reanudamos la búsqueda de la página 17 en los lugares visitados. En el sótano, la puerta de alto voltaje se abre al fin y podemos mover los interruptores. Se descorre un panel y vemos al cadáver de Beth, que sostiene la página extraviada. En ella leemos algo sobre un "castigo para nobles". Sugiere una visita a la guillotina. Esta vez, al mover la palanca la cuchilla baja y muestra el dibujo de un ojo, idéntico al de la puerta de las calaveras en la sala de ilusiones.

Regresamos a esa sala. Ahora el ojo de la puerta final puede ser pulsado y caemos hasta un panel de la antesala. Tras él, la última pieza. Descendemos de nuevo al sótano y el ixupi eléctrico queda encerrado.

La caldera se recalienta y estalla. El derrumbe abre un boquete en la pared y

Los cuatro libros seleccionables del estante

aparecen nuestros amigos. No tardan en llegar la policía y la prensa. Tres cadáveres han quedado como mudos testigos de la tragedia, pero hemos salvado al mundo del horror de los ixupis... o de casi todos ellos. ¿Dónde estarán los tres que escaparon?

TULIAN PEREZ



La salida oculta entre los cuadros



BRAIN DEAD 13

Brain Dead 13 Nunca imaginé que querían mi cerebro para

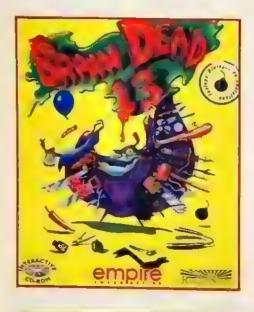
otra cosa que no fuera para arreglar su ordenador... ¡Realmente lo querían para su máquina infernal!

Mi cerebro sería el numero 13 en dicho armatoste. Pero no es que yo sea supersticioso, no, pero quería seguir conser-

vándolo... Así que, vistas sus reales intenciones, me apresuré a salir de allí cuanto antes, con el lacayo del doctor Neurosis, Fritz, pisándome los talones y un grupito de monstruos en mi camino que no me lo pondrían nada fácil...

TIPO: ARCADE COMPAÑIA: EMPIRE DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Como ser informático y sobrevivir en el intento



COMO NAVEGAR POR ESTAS PAGINAS

BD13 tiene varios caminos para llegar a la escena final, incluso la acción cambia en coda habitación, según por donde hayas llegado a ella. Si eliges el camino incorrecto, fácilmente puedes moverte en círculos. En estas páginas te desvelamos el camino correcto desde cualquier punto.

Primero, busca la habitación en la que te has quedado. Una vez encontrada, localiza el apartado en el que se explica qué acción corresponde al haber llegado por donde entraste. Después, busca la foto de la acción en la que estás y tendrás la solución de cómo salir de allí y seguir tu loca carrera hacia la salvación.

ENTRADA

Al principio del juego, conocerás al doctor Neurosis, el cerebro sin cuerpo dispuesto a conquistar el mundo con su máquina infernal. Para terminar su invento necesita un último cerebro, así que manda a su criado matarte.

El te disparará con su cañón, haciéndote que entres en contra de tu voluntad en la mansión.

Aquí empleza una loca carrera hacia la sailda. No tardes en actuar en cada escena o Fritz te cogerá. Debido a las animaciones, puede que el juego tarde en ejecutar la orden de dirección que le has dado al persanaje, pero tranquilo, oirás un bip cuando hayas tomado la dirección correcta.



SALA 1





A - PUERTA
Presiona abajo inmediatamente
y haz que Fritz se empotre
contra el cristal.



B - ESCALERAS Presiona abajo y llegarás a la sala 6.



C - ESCALERAS Presiona abajo dos veces y llegarás a la sala 2.



D - ENTRADA

Pulsa rápidamente abojo.
es la única manera de
dejor esta habitación

SOTANO

DESDE LA SALA 2

Para conseguir dejar atrás al gusano gigante, presiona espacio en cuanto salga de su guarida. Presiona

espacio de nuevo al final de las escaleras. Llegarás de esta forma a la sala 3.



O DESDE LA SALA 3

Tendrás que evitar a la araña. Para ello deberás presionar primero izquierda. Después pulsa espacio dos veces y, finalmente, arriba para salir. Llegarás a la sala 2.





SALA 2





A - ESCALERAS Arriba te llevará a la sala 1. Abajo a la sala 2.



B - COCINA

Por la derecha llegarás a la cocina
y tendrás que esquivar al
cocinero.



C - SOTANO
Si eliges este camino al sótano, te encontrarás con el gusano gigante.

COCINA

DESDE LA SALA 2

Para evitar convertirte en la cena del dia, presiona izquierda. Después del primer intento del





cocodnilo de cortarte con su cuchillo, presiona rápidamente derecha, espacio y sal huyendo de ahí presionando arriba. Llegarás a la sala de trafeos.

DESDE LA SALA DE TROFEOS.

Pulsa derecha y volverás a la sala 2







An

SALA DE TROFEOS

O DESDE LA COCINA

Antes de entrar en la habitación, presiona espacio para evitar el ataque de la alfombra fantasma. Una vez evitado el peligro, saldrás a la sala 8.



DESDE LA SALA 4

Presiona abajo, izquierda y rápidamente derecha. Así evitorás a los murciélagos y llegarás a la cocina.

SALA 3





A - VIVI
Preparate para conocer
a Vivi, la vampiresa.



B - SALA 4
Este camino te
llevará a la sola 4.



C - ARAÑAS Al sótano. Esta vez te enfrentarás con los arañas.

SALONES DE VIVI



Esta es una de las escenas que deberás de pasar para poder llegar al final de la aventura. Al entrar, Vivi se presentará, ofreciéndate sus trabajos de belleza. No caigas en sus redes, ya que realmente es... una vampiresa con un "delicioso" secreto....



En cuanto aparezca el colgante verde, pulsa espacio para alejarle de ti. Vivi te recogerá y te preguntará qué es lo que deseas: afeitado, manicura o masaje facial. Presiona izquierda para ir al afeitado.



Empieza presionando espacio, para evitar el cuchillo de Vivi. Presiona derecha dos veces,

evitando así el cuchillo del espejo. Vivi te volverá a llevar al centro, así que pulsa derecha para ir a la manicura.







WANGCURA

Pulsa arriba, izquierda, derecha, izquierda, arriba e izquierda para evitar el machete de Vivi, manteniendo así todos tus dedos

Presiona derecha en cuanto Vivi hable de nuevo, yendo así a masaje.



MASAJE FACIAL

Presiona espacio para evitar los pulidores. En cuanto Fritz ponga a Vivi en tu lugar, presiona espacio, para saltar encima de él, e inmediatamente izquierda para poder salir del salón y liegar a la sala 4.







A y B - SALA DEL HUEVO Desde A o B llegarás a la sala del huevo.

SALA 4



C - SALA 3 Este camino te llevará a la sala 3



O DESDE LA SALA 4 POR LA

Pulsa izquierda dos veces, una para coger el huevo y otra para esquivar los escupitajos del techo. Pulsa derecha para avanzar a la salida, izquierda de nuevo para dejar el huevo y

D - SALA 5 Desde aquí irás a la sala 5.

IZQUIERDA

SALA DEL HUEVO

DORMITORIO



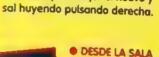


DESDE LA LIBRERIA

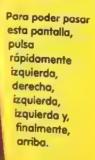
Para evitar al maníaco del cuchillo, presiona abajo, izquierdo y arriba.

O DESDE LA SALA 6

Cuando entres, serás atacado por fantasmas, Presiona abajo, cogiendo así la almohada. Da "almohadillazos" con las teclas espacio, espacio y espacio. Escapa rápidamente pulsando derecha.



4 POR ABAJO









LIBRERIA





O DESDE LA SALA 5

Presiona abajo, izquierda, espacio y arriba tres veces. Llegarás al dormitorio con el loco del cuchillo.

DESDE EL DORANTORIO

Para evitar al esqueleto librero, presiona abajo, arriba y, finalmente, derecha. Irás a la salo 8.



SALA 5





A - SALA 7
Pulsa derecha y aparecerás en la sala 7.



B Pulsando izquierda llegarás a la habitación del mago.



C - ASCENSOR
Sólo aparecerá et ascensor si has
comptetado antes las escenas de Vivi,
Moose, el jardín y el mago. Desde este
ascensor llegarás a la escena de
confrontación final con Fritz.

SALA 6





B - SALA 1 Volverás a las escaleras de la sala.



A - SALA DE MUSICA
Te encontrarás con la marianeta loca.



C - DORMITORIO

Eligiendo este camino, te enfrentarás a los fantasmas.

SALA DE MUSICA

O DESDE LA SALA 6





Cuando entres en la sala de música, presiona izquierda

y derecho para esquivar a la marioneta loca. Pulsa espacio para cogerte a la cuerda y sube por ella presionando

arriba. Escapo inmediatamente de Fritz pulsando izquierdo. Saldrás a la sala 7.

SALA 7





A - SALA 5 ¿Quieres ir a la sala 5? Este es el camino.



B - SALA DE MUSICA
Te enfrentarás a la marioneta loca.



C - MOOSE

Deberás pasar por una torre antes de llegar a la habitación de Moose.

HABITACION DE MOOSE

Esta es una de las escenas que deberás pasar para poder llegar al

Esta es la secuencia de teclas correcto: espacio, arriba y arriba de nuevo. Para usar a Moose como balón, presiona derecha, izquierda y arriba. Súbete a sus hombros presionando espacio y haz que corra pulsando derecha. Ahora presiona arriba, abajo, abajo, abajo, atrajo, arriba, izquierda y derecha, y, finalmente, abajo. Sal de allí presionando izquierda, derecha y derecha, derecha y derecha, derecha y derecha, derecha y derecha.



SALA 8





B - SALA DE TROFEOS Irás a la escena de los vampiros.



A - LIBRENA Te encontrarás con el librero.



C - BALCON Si eliges este camino, irás al balcón. Pulsa derecha para esquivar a Fritz.

EL ENCUENTRO FINAL CON FRITZ







Aquí tendrás tu batalla final con Fritz. El tiene a su disposición una gran cantidad de armas. Así que muevete rápido, presionando espacio para quitarle la espada. Entonces presiona izquierda, espacio, espacio. espacio e izquierda. Ya en las escaleras, presiona espacio, derecha, izquierda, derecha, izquierda, espacio, derecha, espacio, izquierda, espacio, derecha, espacio, izquierda, derecha, izquierda, derecha y espacio. Esto te llevará a la habitación del doctor Neurosis.

LA HABITACION DEL CEREBRO



Para empezar con la mejor posición, presiona izquierdo, derecho, abajo, izquierdo, derecho, abajo, izquierdo, derecho, abajo, derecho, derecho, arribo, abajo, espacio, derecho, arribo, abajo, espacio,

abajo, espacio, espacio, espacio y, finalmente, abajo. Así enviarás a Fritz volando con su maestro. Podrás aniquilarles definitivamente, pero no te olvides de presionar inmeditamente abajo para poder salir de allí y sobrevivir.



Section 1

JARDIN

Aquí te enfrentarás con dos peligros, el jardín y la estatua.



JARDIN

Esta es la única secuencia correcta de teclas para recorrer el jardín: derecha, arriba, izquierda, izquierda, izquierda, abajo, abajo, derecha, arriba y arriba.





Para poder subir a la estatua presiona izquierda, izquierda, izquierda, espacio, derecha, espacio, abajo, espacio, espacio, espacio.

Presiona derecha, derecha, derecha, izquierda, derecha y espacio. Con esto llegarás a subirte a la la cabeza de la estatua, y presionando espacio

cogerás su chip de memoria. Sal de allí rápidamente presionando derecha, espacio y espacio de nuevo.





SALA DEL MAGO

Estas son los movimientos para pasar las escenas: arriba, izquierda, espacio, izquierda, izquierda y abajo. Así llegarás a la habitación con el globo ocular. Este se usará automáticamente cuando se necesite.

Presiona abajo para salir y, entonces, pulsa arriba, espacio, arriba, izquierda, izquierda de nuevo y espacio. Esto hará que consigas el ojo y te permitirá seguir con la aventura. Podrás volver a la habitación, pero no habrá un segundo ojo esperándote, que son muy caros...



The Big Red Adventure

THE BIG RED ADVENTURE

TIPO: AVENTURA COMPAÑIA: CORE

DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

PERESTROIKA EN EL ORIENT EXPRESS

La Gran Aventura Roja es, en realidad, ex-roja. Ha pasado ya algún tiempo desde la desaparición de la Unión Soviética. El desarrollo del capitalismo en Rusia ha creado curiosas compañías como la Vodka-Cola, la Lenintendo, la MacRomanov y otras. La moneda en curso en la ex-URSS es el rublodólar.



ero no todos están conformes con esta situación. En un sótano de Moscú se reúne un grupo de conspiradores. Objetivo: volver a los viejos tiempos. Para ello han desarrollado un hasta ahora misterioso plan cuya figura clave es el llamado doctor Virago.

Y en estas circunstancias llega un peculiar "turista" al lugar de los hechos. Se trata de Doug, émulo de Arsenio Lupin, que planea uno de sus golpes más audaces: robar la corona de tván el Horrible del museo del Kremlin.

TRES PREGUNTAS PARA UN CONCURSO

La acción comienza cuando Doug, después de haber tomado varias fotos de la corona y

















del sistema de seguridad, está de regreso en su habitación del hotel. Al examinar las imágenes, descubre que una de ellas muestra una trampilla en el techo del museo.

Esa sería una buena forma de entrar, si encuentra la forma de llegar hasta allí.

Al encender la tele con el mando a distancia, Doug escucha el anuncio de un programa de la KGB-TV: el llamado Concurso de Matrioshkas. Como no está muy bien de fondos, piensa en participar para mejorar su presupuesto. Así que se dispone a salir, no sin antes cargar consigo todo lo que pueda resultarle útil: su ordenador, su cámara, su portafolio, dentro del cual descubre una casetera y una regla, el mando a

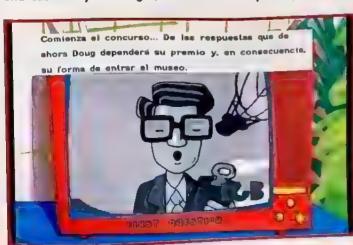
distancia y, ¿por qué no?, la antena de la tele. Con una varilla así, un ladrón puede hacer prodigios. Al contar el dinero, comprueba que solamente le quedan cuatro rublodólares.

Cuando desciende al lobby, piensa que quizás la soga del pasamanos de la escalera pueda servir eventualmente para descender a la sala en la que se exhibe la joya, así que la toma "prestada". Como no se le ocurre ninguna otra idea interesante, a no ser jugar al ajedrez con un "robot", entrega la llave de la habitación y sale a la calle.

En el kiosco cercano compra el nuevo Pravda, para saber más del concurso. Dentro del periódico halla un sobre dentro del cual están las bases para participar. Se trata de responder a tres preguntas y enviarlas por correo a la KGB-TV: la cantidad de erres que hay en una lata de caviar, el peso de la hamburguesa "Gran Oso" y la altura de la estatua que está en el centro de la Plaza Roja, tomando como unidad de medida un bote de Vodka-Cola.

Como Doug es también un gran hacker, adquiere también un ejemplar de ConsolaFobia y... se queda sin dinero.

¿Qué hacer? Por suerte tomó la precaución de llevarse la antena de la tele y junto al kiosco hay una balanza. La varilla le permite extraer cuatro rublodólares de la báscula y, cada vez que repite la operación, obtiene otros cuatro. Ya no tendrá problemas con los gastos de menor cuantía.





Tricks & Tracks











Ya que dispone de este "cuerno de la abundancia", no es mala idea acopiar más información en el kiosco. Adquiere también la revista El capital, que trae un sello de regalo, una sobre ópera, que viene con un casete, y la Play Boris, para ver fotos interesantes. Y, sin más bibliografía que le llame la atención, se decide a continuar su paseo para ver si descubre las respuestas a las tres preguntas.

LA ESTATUA DE LA PLAZA ROJA

En la Plaza Roja está la estatua cuya altura debe Doug descubrir. Un buen método sería retratarse junto a ella y, en efecto, por ahí tenemos al

consabido japones con sus cámaras, tan complicadas que no las sabe usar. Doug le da la suya para que le tire la foto deseada, pero los tres intentos que hace el bisoño fotógrafo son infructuosos: por una u otra razón las fotos no salen y Doug se ha quedado sin película.

Tampoco hay suerte con lo del caviar: a la izquierda de la Plaza hay una tienda, pero la cola es interminable. El primero de la kilométrica línea compraria el caviar de marras, pero sólo a cambio de un rollo de papel higiénico. Un problema por otro.

Quizás lo de la hamburguesa salga bien. Doug va al fondo de la plaza y compra en el MacRomanov la "Gran Oso" y un bote de Vodka-Cola. Y... ¡mira por donde!, en un coche cercano descubre una cámara vieja de la que extrae un rollo para ponérselo a la suya.

De regreso en la plaza hace un nuevo intento con el japonés y esta vez la foto sale: la altura de la estatua es el doble de la de Doug. La operación se completa al medir el bote de VodkaCola con la regla. Una de las preguntas ha sido respondida.

La balanza del kiosco permitirá responder a otra, pero la hamburguesa no basta para hacerla funcionar. Por tanto, Doug se pesa, se come la "Gran Oso" y se vuelve a pesar. La diferencia entre el "antes" y el "después" es la respuesta a otra de las preguntas.

Queda el problema del caviar. Al norte del MacRomanov, pasando el puente, está el Parque Gorki. En él hay un niño que juega con una consola y un vendedor ambulante que tiene papel higiénico, pero pide la friolera de 100 rublodólares. Doug se sabe

varios trucos con las componentes electrónicas y, dispuesto a grandes sacrificios, le entrega al
niño el ordenador
para obtener la
consola del chaval.
Ahora todo consiste
en hallar un cajero
automático.

Al norte del kiosco está la estación de trenes (también los estudios de la KGB-TV) y en ella encuentra Doug el cajero buscado. Para desvalijarlo reprograma el cartucho de la consola y



sus esfuerzos se ven recompensados: ya tiene 100 rublodólares que le entrega al vendedor, obtiene el papel, se lo da a su vez al de la cola y se hace del caviar. Resulta que no hay ninguna erre en la etiqueta. ¡Esa era la tercera respuesta!

Para escribir las soluciones en el boleto del concurso, le pide un boli al carpetero del hotel. Luego mete el boleto en el sobre, escribe en él la dirección de los estudios y pega el sello que venía de regalo en la revista El Capital. El buzón lo encuentra delante de la puerta de los estudios, al norte del kiosco. Y, para su sorpresa, cuando regresa al hotel y le pregunta al carpetero, ya la invitación ha llegado. Doug la saca del sobre y la contempla con asombro.

TODO PREMIO TIENE SU UTILIDAD

La recepcionista de la emisora KGB da por buena la invitación y le indica a Doug que pase al estudio. Pero antes de entrar, nuestro ladrón se siente atraído por un papel que hay sobre el escritorio y lo sustrae para leerlo. En él hay un número. ¿Será alguna clave?

Doug gana el concurso y recibe como premio un globo. ¡Justo lo que necesitaba para llegar al techo del museo! Cuando lo dejan solo, se lleva una lámpara del estudio. Eso le permitirá desactivar el-sistema de alarma. (Más tarde, un amigo le dijo que, en caso de haber perdido, el premio de consuelo, un llavero, también tenía utilidad: con él se abría la cabeza de la gran matrioshka que decoraba el set, dejando al descubierto un pasaje secreto que conducía a la sala del museo. ¡Quién lo iba a saber!).



En el lavabo de su habitación hay una ventana desde la cual consigue despegar con el globo. Desciende en el museo, abre la trampilla y baja con la soga de la barandilla de la escalera del hotel. Coloca la lámpara junto a la corona y la enciende, para desactivar la alarma. Pero el cristal que recubre la joya es muy resistente. ¿Con qué cortarlo?

En la sala contigua se exhibe un anillo con un diamante. Quizás un sonido agudo... Doug coloca la cinta de la ópera en su casetera y la enciende. ¡Perfecto! Se rompen los cristales y Doug, además del anillo, se hace de un viejo ordenador para reponer el que entregó. Con el anillo rompe la urna de la Corona y... eso se llama trabajar para el inglés. Aparece un ladrón que deja a Doug sin sentido y se lleva la codiciada presa. Ahora lo busca la policia por algo que no hizo. ¡Así de injusta es la vida!

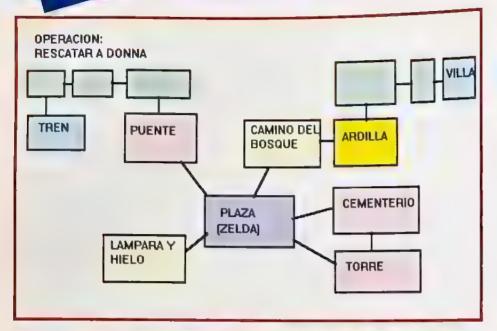
UNA RETIRADA A TIEMPO ES UNA VICTORIA

En el MacRomanov, Doug encuentra a Alex, un viejo conocido, que está en campañía de su nuevo socio Kos. Ahora se dedica a la piratería informática y le facilitaría a Doug un pasaporte falso para escapar, pero sólo a cambio del código del nuevo juego de la Lenintendo. Para ello Doug necesitaría conectarse al ordenador de la compañía.

En su habitación del hotel hay un teléfono y el Z80 substraído del museo podría servir de terminal... con un adaptador. Los componentes del mando a distancia y la casetera permiten a Doug improvisar uno. La revista ConsolaFobia proporciona alguna información adicional. Doug conecta el ordenador. Pero... ¿cuál es la clave para entrar? ¿Quizás lo que estaba escrito en el papel de la recepcionista de los estudios KGB? ¡En efecto! Doug se introduce en el ordenador de la Leninten-

















do y graba el juego en un casete, que entrega a Alex y Kos. Con su flamante pasaporte, escapa en el Orient Express, ¡Por los pelos!

LOS APUROS DE UN MARINERO MUSCULOSO

Dejemos por el momento a nuestro amigo Doug para conocer a un nuevo personaje. Se trata de Dino, un lobo de mar que en el reparto de músculos y cerebro alvidó recoger su cuota de la segundo. Resulta que Dino-Saurio, que trabajaba en un barco llamado Potemkin, en honor de su ilustre predecesor. se ha quedado varado en puerto como consecuencia de una de sus frecuentísimas meteduras de pata. Mientras llora sus penas en el muelle, un borracho le regala una caja de música, pero eso no es suficiente para alcanzar el ya lejano navio, como tampoco lo son el dulce y los diez rublodólares que lleva en el bolsillo.

En la taberna, el cantinero le habla del capitán Abachov, que quizás sepa hacia dónde partió el Potemkin, pero el "Capi" no se muestra nada locuaz. Sin fondos y en un puerto extraño, Dino ve un circo, en el que se llevará a cabo una competencia de levantamiento de pesas. Para nuestro Popeye los frijoles son el sustituto de las espinacas y compra una ración de ellos en la tienda cercana. Con esta carga energética gana la justa circense y recibe una cantidad de dinero que le permitirá moverse un poco más.

Tan rico se siente Dino que entra al carromato de la gitana Zelda para que le lean el futuro. Y cuando la pitonisa, después del esfuerzo adivinatorio, se retira a descansar, se dedica a curiosear un poco en los estantes. Uno de los recipientes contenía una pócimo para aliviar el dolor de cabeza, lo cual le recuerda al borracho del muelle que tan amable fue con él, pero ahora el recipiente está vacío. Dino lee la receta: cola de lagarto y cabezas de ajo mezclados con agua. Los dos primeros ingredientes están en el estante y Dino carga también con todo lo demás por si se resfria por el camino. Un simpático loro parado en una percha lipertenece rá al taciturno capitán Abachov?) le pir de semillas de girasol. Dino sale dispuesto a conseguir ambas cosas: el agua y las semillas.

Con el agua no hay problemas: en una de las mesas de la taberna hay

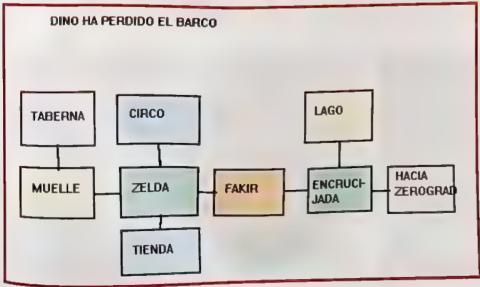


Un marcidiago se doulta en la campana.
En el la juno howque esta la vita dal
De Verugo, momentanea prision de Donna.









una jarra y el servicial cantinero la llena de agua. Doug añade los dos ingredientes de la gitana e improvisa la aspirina, que le da a su amigo el beodo. Con lo cual se entera de que la caja sobre la que está sentado contiene semillas de girasol. A cambio de un trago de ron, que el potentado Dino adquiere en la tienda, el borracho entrega las semillas.

UN NUEVO PASAJERO EN EL ORIENT EXPRESS

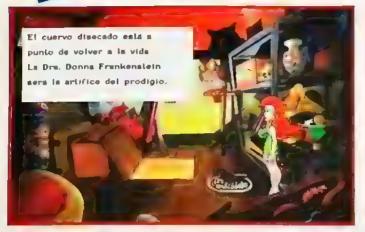
El loro, al que el matrimonio no le había sentado nada bien, deja a su amada por la golosina de las semillas y permite que Dino lo conduzca hasta su antiguo propietario: el capitán Abachov. Este, agradecido, informa, al fin, de a dónde se fue el Potemkin: nada menos que a Stokafisburg, que está bastante lejos. El cantinero le dice al desconsolado Dino que por Zerogrado pasa el Orient Express (¿os suena?). Si logra abordarlo, quizás pueda alcanzar su barco.

Decidido a todo, nuestro Popeye se interna en el nevado bosque situado al este del pueblo. Después de un rato de deambular por él sin ton ni son, llega a un panal de abejas. ¡Qué bonitas! ¿Querrán dulce? Dino les ofrece su golosina y las abejas lo persiguen. Cuando se hartan de zumbar tras el grandullón, éste piensa que quizás ahora se muestren más receptivas y les vuelve a ofrecer el dulce, pero no hay modo. Una nueva persecución y nuestro héroe va a parar a la entrada de una cueva dentro de la cual brillan unos malignos ojos. Harto de correr, Dino tira el dulce a la grieta y las abejas ahuyentan a los lobos que en ella residían, dejando libre el paso. Tras atravesar la caverna, Dino llega a Zerogrado.

No hay manera de adquirir pasaje para el expreso, pero en el andén hay una ricachona (Miss Molotova) que se dispone a viajar. Sólo que el guardaespaldas de la dama no deja que nadie se acerque a su protegida.

En una sala contigua hay un mono en una jaula que come plátanos de un racimo y a la entrada de la estación cuelga un retrato de un político bastante feo que a Dino le hace mucha gracia. Con la intención de compartir las carcajadas con su antepasado, Dino coge la foto y se la muestra al simio, pero éste no tiene sentido del humor y lanza un plátano a la cabeza del marinero.

Tricks & Tracks





¡Bueno! Al menos se trata de algo comestible y Dino tiene hambre: su vasta humanidad requiere alimentarse con frecuencia.

Así que se come la banana junto al guardaespaldas y tira la piel al suelo. El matón resbala, se fractura el brazo y queda inhabilitado para su trabajo, con lo cual nuestro desempleado obtiene la plaza vacante y se monta también al tren. ¡Y van dos!

SE COMPLETA EL EQUIPO

Regresemos por un momento a la Opera de Moscú, en la que actúa la bella Donna, "femme-fatale". Como suele ocurrir a las divas, Prima Donna tiene un admirador rico (R. J., por más señas), que la visita en su camerino y le promete llevarla al estrellato en Venecia. Donna acepta encantada y al poco tiempo la tenemos también en el Orient Express. Será la tercera protagonista de la aventura: Doug, Dino y Donna, las tres D.

Mientras R. J. duerme, Donna sale a pasear por el tren. En el extremo derecho está el coche-cafetería, en el que la flamante estrella tiene un desafortunado encuentro: se trata de Alex y Kos, los mismos que le dieron el pasaporte falso a Doug. Los dos tunantes conocen el no muy ortodoxo pasado de Donna y tienen pruebas de ello: unas fotos "artísticas" que a R. J. no le gustarian nada. Tienen "buen corazón" y se las darían a la dama, pero sólo a cambio de un microfilm con datos sobre el célebre juego de Lenintendo. ¿Y quién tiene la película? Pues nada menos que Miss Molotova, la escoltada por Dino. Se cierra el círculo.

Donna sabe mucho de seducción, pero poco de latrocinio, así que necesita ayuda. Por suerte en la cabina 3 encuentra a Doug, que es un viejo amigo, y el galante caballero ladrón accede a ayudar a la dama. Así que estamos una vez más en la piel del especialista en redistribución de riquezas y con él visitamos la cabina 10, en la que se hospedan la mafiosa Miss Molotova y Dino.

Justo en ese momento, Milady encarga un café a su corpulento empleado, que sale de la cabina y se tropieza con Doug. Resulta que también se conocían, así que el grandote accede a ayudar a Doug a preparar una "fiesta sorpresa" para la Miss. Algunos objetos de sus pertenencias, una película tal vez, servirían para conocer sus gustos. Primero debe cumplir el encargo de su patrona, así que va a la cafetería a por el café. Su torpeza lo lleva a derramarlo y la Molotova se mete en el aseo para cambiarse.

Es el momento de buscar algo para la "fiesta". Dino, que no tiene ni idea, sólo atina a coger una botella llena de somnífero en la alcoba y, cuando la dama sale del baño, un anillo que en él quedó olvidado, objetos que entrega a Doua.

Nuestro ladrón le lleva el exiguo botín a Donna y, joh, sorpresal, dentro del anillo estaba el microfilm, con el que la afligida chica recupera las fotos. Regresa a darle las gracias a Doug y éste, con la misión ya cumplida, se encamina al bar para saludar a sus viejos conocidos.

PARA ALGO SON LOS AMIGOS

Pero en el bar hay alguien más: se trata nada menos que del ladrón que tan inmerecidamente se quedó con la corona del zar.







Doug comenta el problema con su amiga y Donna se compromete a hacer uso de sus "artes" para devolver el favor y ayudar a Doug a recuperar la joya. No tarda en meterse con el chorizo en la cabina de éste, que es la 2, y coloca el somnífero en el champán. Cuando el caco se duerme, registra la habitación. En el puño de una camisa del armario hay escrito un número. Eso puede ser interesante. Donna, coleccionista de "souvenirs" de sus conquistas, se lleva también una sábana, que le regala a Doug.

El número puede ser la clave para abrir el equipoje y sacar de él la corona. El problema está en llegar al vagón de carga.

Habría que empezar por sustraer las llaves del empleado que está en el corredor. Por suerte, el revisor tiene deseos de fumar y Doug va a pedir un cigarrillo a los siempre bien provistos Alex y Kos. Tienen, en efecto, uno, pero piden por él... ¡cien rublodólares! No hay problemas. Para eso está el acaudalado R. J.

Donna, siempre dispuesta a complacer a su benefactor, le pide el dinero a su "yiyi", y éste, como le sobra la pasta, satisface el antojo de su "palomita".

Dinero en mano, Doug compra el pitillo y se lo da al revisor.

Pero éste no tiene cerillas. En un extremo del vagón restaurante, un "alborotador deportivo" le regala un mechero a Doug y el cigarrillo, al fin, puede ser encendido. Se trataba de tabaco un tanto "especial" y ahora el empleado "vuela" por las nubes, ocasión que aprovecha Doug para quedarse con las llaves.

De regreso al extremo del tren, Doug sale por la puerta y se sube al techo, y, al más puro estilo Indiana Jones, salta de vagón en vagón hasta llegar al de carga, al que accede valiéndose de la sábana que le regaló la previsora Donna. Allí ve un ataúd un tanto extraño, pero, como no tiene a mano a Hércules Poirot para que aclare el misterio, mucho más interesante le resulta el baúl del ladrón, del que extrae la corona por la que tanto luchó.

LOS HERMANOS MARX EN SIBERIA

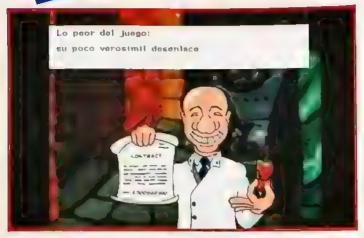
Está escrito que nuestros héroes están destinados a ir de sobresalto en sobresalto. El avance del tren se ve interrumpido por unos troncos y un par de asaltantes (cualquier parecido con Harpo y Groucho Marx es pura coincidencia) cargan con el misterioso ataúd y con las pertenencias de los viajeros (los ha enviado un tal doctor Virago). Como quien no quiere la cosa, se llevan también a Donna, pues el "doctor" necesita una virgen, a pesar de las protestas de la chica, alegando que ella no es Virgo, sino Capricornio. ¡Y allá van Doug y Dino al rescate!

Lo primero es orientarse en la taiga. Abajo, derecha, derecha, abajo y los dos Caballeros de la Mesa Helada llegan a un puente roto. Los hercúleos brazos de Dino colocan unas grandes piedras en el río y ya están los dos del otro lado. En el pueblo encuentran a Zelda, cuyo carromato parece ser más veloz que el Ave. La gitana conoce a Virago, que al parecer sabe de magia negra y de cómo resucitar a los muertos, así que se impone acercarse con cautela y, de ser posible, provistos de una poción mágica. Para hacerla, Zelda necesita huesos de muerto, alas de murciélago, un diente de león y semillas de girasol. Pero ya no tiene nada de eso por culpa de algún picaro (¿quién sería?) que le vació los estantes.





Tricks & Tracks









APRINDICIS DI BRUJOS

Los huesos aparecen, como es natural, en el cementerio. El enterrador está en lo suyo, pero no se muestra muy dispuesto a hablar sobre Virago. Doug recoge una botella del cementerio, una lámpara del pueblo y llena la botella con el alcohol de la lámpara. Trago en mano, al enterrodor se le suelta la lengua e informa que el tenebroso doctor vive en medio del bosque.

El murciélago bien puede estar en la torre de la iglesia y desde alli quizàs se pueda divisar la casa de Virago. Para subir al cielo se necesita un carámbano grande y uno chiquito. Doug recoge cinco de ellos cerca del lugar en el que obtuvo la lámpara. Para improvisar un telescopio le pide a Dino que cargue con una tuberia de desagüe y, tras dormir, con la caja de música del marino, de un anciano que descansa cerca

de la torre se obtienen unas buenas gafas cuyas lentes, unidas al desagüe,

> forman el telescopio de marras. Por si se necesita un proyectil, recogen una piedra que está al pie de la torre y también (nunca se sabe) una lona situada sobre unos troncos.

Ya se puede subir a la torre con la ayuda de los carámbanos. Una certera pedrada a la campana echa a volar al murciélago. Dino lo captura con la lona y el telescopio permite, en efecto, divisar la villa del doctor.

Al bosque van entonces nuestras dos "Caperucitas". Por el camino no encuentran al lobo, sino un agujero de ardillas y, en él, las semillas de girasol. Siguen hacia la derecha en cuanto pueden y llegan, por fin, a Villa Lazarus. Con un guardia armado en la puerta y sin la poción, no es el momento de entrar, pero si de arrancar

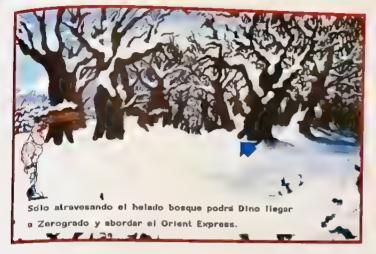
un diente a uno de los pétreos leones de la entrada para completar el inventario de ingredientes. Zelda hace la poción y, de regreso a la villa, Doug la bebe para transformarse nada menos que en un murciélago. ¡Envidia le daría al Conde Drácula!

LAS PERIPECIAS DE UNA CHICA SECUESTRADA

¿Y qué ha ocurrido con Donna? Nuestro angustiada prisionera está encerrada en una habitación de la villa. El guardia de la puerta no la deja salir, pero en el techo hay una trampilla y la atlética chica sube a explorar la buhardilla. Allí se hace de una botella de cloroformo. Llena con ella el frasco de perfume de su tocador y pone a dormir al gorila de la puerta. Al salir, no tarda en encontrar la habitación de Virago y en ella las llaves que la conducirían a su libertad, pero el doctor tiene el sueño ligero. No queda más remedio que seguir explorando.

Escaleras abajo está el laboratorio. El diario del doctor contiene la receta de cómo despertar a los muertos: ácido ascórbico, alas de murciélago y plumas de avestruz. En el ojo del esqueleto hay una llave y, abierto el estante, un libro completa la información: se necesita un campo magnético en movimiento.

¿Qué interés puede tener Donna en





revivir a un difunto? Si el muerto en cuestión es una urraca disecada, como la que vio en el desván, las habilidades cleptómanas de estas aves bien pueden servir para obtener las llaves.

Las alas de murciélago están en el propio laboratorio y para el ácido ascórbico nuestra ilustrada amiga recoge las frutas del comedor. También trata de hacerse de un busto, pero éste se rompe y Donna recoge un pedazo de yeso (la magia y los círculos de tiza siempre han sido muy bien llevados). Por último, la almohada de su habitación estaba llena, para alegría de Donna, de plumas de avestruz.

La calavera del laboratorio sirve de retorta para hacer la mezcla y Donna carga con ella la pluma de fuente que está sobre la mesa. Campo magnético en movimiento... Del reloj del propio laboratorio sale un imán. De regreso al desván, Donna imanta un disco, dibuja un círculo de tiza caucasiano en el sue-

lo, pone en él la disecada ave, le inyecta resucitador instantáneo y echa a andar el viejo gramófono. Ya tiene una fiel mascota que la seguirá a la habitación del pérfido Virago.

El cuervo, a petición de Donna, roba las llaves y se despide con un "nevermore". Pero aún queda una dificultad: el guardia de la puerta principal. Donna recoge un tiesto con flores del comedor y lo tira desde la ventana de su cuarto, poniendo a dormir al aparente último obstáculo. Sólo que, en realidad, no era el último.

EL DESPERTAR DE LA MOMIA

Cuando Donna abre la gran puerta con su llave, aparece un inesperado segundo guardia que la conduce de regreso ante el doctor. De pronto, la trama se revela: se trata de resucitar nada menos que a Lenin (solución al misterio del ataúd), para que ponga orden en la descarriada Rusia. Donna es atada a una camilla, junto a la ilustre momia, pero el doctor, gracias a las andanzas de la bella, se ha quedado sin alas de murciélago. En esto aparece un individuo que, como era de suponer, no es ni más ni menos que Doug. La rápida reyerta que se produce a continuación no alcanza a impedir el despertar de Ulianov.

Esta es una historia con final sorpresa, aunque bastante inverosímil, cosa que desluce un poco la gracia mantenida a lo largo de la trama. El ayudante de Virago era en realidad un "scout" disfrazado que ofrece a Vladimir Ilich un millonario contrato para que presente el Concurso de las Matrioshkas. Y Lenin, contra todo pronóstico, lo firma. Como diría Bocaza Brown, "nobody is perfect". Y aquí van nuestros tres héroes, atravesando la helada estepa a lomos de camello, en busca de nuevas aventuras.

JULIAN PEREZ









ISHAR II

La instalación de Ishar II ha sido totalmente correcta, pero el problema aparece cuando me dispongo a iniciar el juego después de pasar por la pantalla de configuración, ya que se queda totalmente colgado.

Tengo memoria de sobra, ya que tengo hecho el MEMMAKER.

SERGI LAGUNA SAURA BARBERA DEL VALLES (Barcelona)

Respuesta

Nos imaginamos que MEMMA-KER te haya dejado por lo menos 600 Kbytes libres de memoria básica, pues es la memona que exige Ishar II para funcionar sin problemas. Con sonido, deberías contar con 608 Kbytes libres. Nuestro consejo es que utilices un gestor de memoria como QEMM, que, la mayoria de las veces, te proporciona 630 Kbytes

CURSE OF ECHANTIA

Cuando llego a la nube tengo que coger la bolsa de arena, pero no lo consigo porque el viento sopla en otra dirección. ¿Cómo puedo cogerla?

MARIA DEL CARMEN CASADO PINTO (Madrid)

Respuesta

Se trata de una cuestión de habilida algo raro en una aventura gráfica. Tienes que correr en la misma dirección del viento y, cuando vayas a caer, saltar en dirección contrana. Te costará algunos intentos hasta que lo consigas



PRISONER OF ICE

Estoy en el submarino. Hamsun ha desaparecido, la sala de torpedos está inundada y no consigo abrir la esclusa. ¿Qué hago? ¿Cómo logro salir del submarino?

JUAN MANUEL CHENLO SANTIAGO (CHILE)

SIMON THE SORCERER II

¿Sirven para algo los cangrejos? ¿Sirve para algo el carro?

Al llegar al castillo volando con los globos, me los pinchan. ¿Qué hago para que no me los pinchen?

> MARIO COLLADO TORRIJOS MADRID

Respuesta

Los cangrejos y el carro son elementos decorativos, aunque el juego indique su nombre como en el caso de otros objetos que sí se utilizan. Estos están para despistar al personal.

Para que no te pinchen los globos los demonios del castillo, debes introducirte en el castillo y subir por el Torreón que conduce a la Sala del Tesoro. Tras hablar dos veces con los demonios (la primera te trarán por las escaleras, hagas lo que hagas), vierte el batido cenagoso sobre la estrella mágica pintada en el suelo. Ahora reúne de nuevo los globos para viajar sin peligro a la ventana

Respuesta

En la escotilla para bajar a la sala de máquinas, debes romper el cuadro eléctrico con el hacha. En el número 41 de OKPC se publicó el esquema de los interruptores, junto con sus llaves en posición

Ahora podrás acceder a la sala de torpedos a través de la escotilla del dormitorio.

Introduce la llave que desmontaste de la puerta de la bodega en un mecanismo situado en la parte supenor derecha de la sala. Gíralo para achicar el agua.

Abre la escotilla para lanzar torpedos situada a la izquierda. Abre uno de los tubos lanzatorpedos y avisa a Driskoll para que dispare.

ESCRIBENOS A:

OK CORREO

Plaza República del Ecuador, 2, 1º B 28016 MADRID

O Zona Neutra

Esto se está animando y nadie está a salvo de vuestras oportunas críticas. En ellas se demuestra que, demasiadas veces, las revistas y las distribuidoras estamos lejos de lo que realmente os gusta a vosotros. Tomamos nota de todas vuestras ideas para mejorar *OK PC*. Esperamos vuestras cartas porque cada una de ellas es comentada en la redacción. Pero os pedimos que moderéis el lenguaje, pues muchas de ellas no se pueden publicar o tienen que ser recortadas porque una cosa es criticar y otra insultar. Seamos civilizados para exigir lo que nos corresponde.

Tengo que exponer que las demos que traen la mayoria de las revistas son una "timuda", no sale nada e son una bórria. Sin tr más lojos, en el mes de julio, mi prima compré una revista que no guiero meucionar porque salia la demo jugable de Virtua

Fighton, poro al intentar instalanto no salia, ya que tenia el Windows 3.1 y la mayoria tenia que ser ejectuados desde Windows 95.

Adamás solo pado sacar 5 o 6 demos de las mor chas que anunciaba la revista.

Zuiero expresaros mi queja que va dirigida a los fabricantes de video-jnegos. Tengo un PC 386 SX con 10 Megas de memoria RAM y 500 Kbytes de memoria convencional. Hace poco tiempo le he incorporado un CD-ROM de doble velocidad, dos altavoces esté-

reo, una tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster y un monitor SVGA con lo que creia haber constituido un ordenador más o menos bueno para los tiempos que corren. Durante algún tiempo he estado encantando, pero cuál no seria mi sorpresa cuando habiéndome gastado cerca de 40.000 ptas., voy a la tienda de informática del Corte Inglés (una de las más especializadas en el tema) y me dicen que no tienen un solo juego para 386 y que tenía que cambiarme a un Pentium 100 por lo menos. ¿Cuánto tiempo me va a durar este ordenador? ¿Por qué no se limitan a crear juegos divertidos y amoldables para la mayoría de los ordenadores? ¿Por qué nos obligan a la mayoría de los consumidores a pasar horas y horas creando discos de arrangue? ¿Tenemos que comprar un ordenador especial para cada juego?

NOTA: Comprendemos tus motivos, pero deberías haberte informado antes de adquirr un caro kit multimedia sobre el procesador necesario para los juegos. El tiempo del 386 pasó hace ya bastantes años.



Soy un programador de ensamblador más solo "que el caballo del malo". Acerca del presente de los videojuegos tengo poco que decir, ya que acabo de vor la demo del Zuake en el CD de la revisia y a la vista está que hay una increible balalla por la que ma una parallicador con mas menos barallis del casa que mas mana desallis del casa que mas mana desallis del casa que mas mana desallis del casa que mas menos barallis del casa que mas menos desallis que casa que c

superación de la que nos vemos beneficiados como "consumideros".

Actrea del futero, he leido el editorial del nº 49 donde se habla de una realidad como un templo, pero en la gue he de diferir. ya que, como programador de Ensamblador, lemgo la facultad de "pasar" de cualquier sistema operativo. Mencionáis que a los programadores nos dan los manuales que a Mr. Millonetti (Bill Gates) le apetece y lo cierto es que es así, pero todavia queda una raza de intocables a los que les queta decir a la máquina directamente qué es lo que tiene que hacer y supervisar paso a paso lo que está haciem do. Yo me considero uno de ellos, ya que desensamblando puedo descubrir lo que hace un programa y lo que más me frustra es que animéis a los programadores a que pierdan el ánimo y caigan en las manos de los superingenieros de

Mr. Millonetti. Debemos modernizarnos y descubrir las opciones que nos presenta la nueva tecnología.

En la revista OX PC n° 48 ponémie la solución del "5.0.5. Selva Vorgen". Me gosté teneto que me la compré. En la tienda tenian la vorable CD-ROM y diagnete. Elegi la vorable CD, que me case 1.000 ples més. Cuando llegal a mi case anné sur la case de la case anné sur la case de la ca

casa, pensi que el juego ou CD tembria vocas, mojoras gráficos, asudo, etc., pero, al instalanto, tenia toda pinta de
aor en versiba diagnete. No tenia vocas, gráficos randorigados y no
leia del lector del CD, ya que con instalanto en el disco dara podias jugar. Destinsionado joi a la tienda para amplicar lo que me
pass, pero al no tener el juego ningüa defecto no me la cambieran,
annose fecera consida en diagnete.

Me gast 6.000 ptas. co un juego en disquete camuflado an un CD. Me gustaria que Cobtel Educative se diora caenta de que está timando el pelo a la gente y no es pada bueno.

Enviad vuestras críticas y cartas a:

OK PC "Zona Neutra" Plaza República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid



En esta sección pretendemos que conozcáis cúales son nuestros gustos y cúales son esos diez títulos que transcurrido el tiempo no dejaríamos de jugar y siempre tendrán un lugar de lujo en nuestra ludoteca.

MIGUEL ANGEL ALCALDE

- Quake
- Wareraft II
- **Duke Nukem 3D**
- 4 Command & Conquer
- 5 Flight Simulator 5.0
- Wolf Pack
- Cannon Fodder II
- F-29 Retalliator
- Star Flight
- 10. Star Combat

ENRIQUE MALDONADO

- 🛙 🥊 Warcraft II
- Quake
- 🛢 🏺 Civilization II
- 🗸 🧗 The Settlers 🗓
- 🍍 🥊 Command & Conquer
- Allied General
- FIFA 96
- Warhammer
- Screamer
- 10 D Lands of Lore

CARLOS F. MATEOS

- **Harcraft**
- Command & Cons

- **Full Throttle**
- Screamer
- **Mortal Kombat 3**
- Desceni
- The Settlers I

ANGEL FCO. JIMEN 7

- The state of the s
- Aunto
- 1 C Lundo of Lon
- I O Simon the Sorcerer II
- he Settlers
- ② The Dia
- T Saye of Beholder II
- Mand of Pate
- Ascendancy
- 10 Dioedwych





Estrategia Simulación y Deportes



Aventura-Rol





Contenido CD-ROM

Esto es el navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones tienes la posibilidad, tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los vídeos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.

A continuación, os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos.

Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al betón en cuestión y presionar F1, con lo que obtendréis la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaos sobre todo en el cursor del ratón, ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo, se transformará en una mano y, en el negativo, seguirá siendo una flecha. Esperamos que os guste y que os facilite enormemente vuestro pasee mensual por el CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista *OK PC*, sigue los siguientes pasos:

- Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM el navegador de OK PC. También puedes utilizar el botón derecho del ratón sobre el icono del CD del grupo Mi PC para ver más opciones.
- Si tienes Windows 3.1. sigue los siguientes pasos: Ejecuta Windows.
- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación:
 "D:\OKPC\OKPC.EXE", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D;, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador.
 Pulsa sobre el icono Aceptar y se ejecutará el programa que gestiona el CD-ROM. El programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy dificil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (693.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego

- cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INS-TALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la linea DEVICE = C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecular un programa bajo MS-DOS.

BADMOJO |BADMOJO|BMDEMO_EXE

486DX2 8MB

Demo jugable de este terrorifico juego no apto para estómagos sensibles. Si alguna vez te has





- 1y .6 Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.
- 2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.
- 3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, coplar y ejecutar las demos.
- 7.- Para salir del naveegador multimedia
- 8.- Para abrir el reproductor multimedia
- 9. Selector para demos, multimedia y shareware.
- 10.- Para activar la ayuda
- 11.Abre el catálogo del mes.

preguntado como es la vida de una cucaracha, ahora tienes la oportunidad de descubrirlo. La demo incluye un trailer de demostración en el que verás numerosas secuencias de esta sorprendente aventura.

BATTLE ARENA TOSHUMDEN TOSH (TSD.EXE

● 486DX2 8MB

Ante nosotros tenemos una demo jugable en 3D de uno de los juegos de lucha más atractivos y adictivos creados hasta el momento. ¿Quién no ha deseado combatir cuerpo a cuerpo sin necesidad de sufrir las consecuencias?

THUNDER RUNNE BAT

486DX2 8MB

Demo no jugable repleta de acción en la que podrás ver las características de esta impresionante simulador de vuelo, cirya demo jugable tambien podras disfrutar en este número.

DEMO DE THUMBER \THUMBER2\SSTUPERE

486DX2 8MB

Pilota esta sofisticada arma de combate a través de los pisajes más reales que jamás has podido ver en un simulador. Pero no te entretengas en contemplar las vistas, pues los innumerables enemigos que saldrán a tu encuentro intentarán que esta sea tu última misión.

MUPPET TREASURE ISLAND \DEMO\MYTWIN9S.EXE

486DX2 8MB

Ya están aquí de nuevo nuestros amigos los teleñecos dispuestos a provocar las más hilarantes situaciones. En esta ocasión andan a la búsqueda de un tesoro y probablemente tengas que ayudarles. Personajes en video y escenarios realistas para esta estupenda aventura. En caso de que tengas instalado Windows 3.1, deberás ejecutar esta demo desde fuera del navegador, ejecutando el fichero MTI-WIN31 EXE

PLICET OF THE AMAZON QUEEN VAMAZON\QUEEN.EXE

● 486DX 4MB

Metete en la piel de un aventurero en los turbulentos años cuarenta, en los que el Amazonas era una tierra totalmente inexplorada. Clásica aventura gráfica que hará las delicias de todos los aficionados a este género. Debe ejecutarse en MS DOS, meidante el fichero QUE-EN.EXE.

THE DIC \THEDIG\THEDIGLESIS

● 486DX2 BMB

Aquí tienes la oportuinidad de jugar a una de las mejores aventuras gráficas que jamás se han hecho. Conservando el estilo que hizo famosa a la compañía Lucas Arts y más enigmática que nunca, este juego ha pasado ya a la historia por meritos propios.

SIMISLE SIMISLE INSTALL EXE

486DX2 8MB

Olvida por un rato la agitada vida de la ciudad y descubre las maravillas que una isla desierta puede ofrecerte. Conviértete en un Robinson a través de tu ordenador, pero recuerda que el futuro de la isla depende sólo de ti.

GENE MACHINE

● 486DX2 8MB

Regresa a la Inglaterra victoriana con esta aventura gráfica. Nobles caballeros, sirvientes, mayordomos y gentes de toda ralea, harán que te sientas como un personaje mas. Y esto sin olvidar los magnificos decorados y el ascepto de dibujo anímado de los personajes. Este juego se debe ejecutar en modo MS DOS.

REBEL ASSAULT 2 (OKPC_BMP OKPC OKPC.BMP NNN) \GENEDEMO\GENE_EXE

486DX2 8MB

Quien se puede resistir a la tentación de verse inmerso en una autentica batalla espacial. Realiza la misión que te ha sido encomendada y si no eres capaz, al menos intenta sobrevivir. Quizá uno de los mejores juegos de simulación espacial que jamás se han hecho, ahora en su segunda parte. Se ejecuta bajo MS DOS.

SOLUCION A SHIVERS \TRICKSJP\SHIVERS\ HIPER.EXE

■ 486DX 4MB

Solución hipertexto al inquientante juego Shivers. Escenarios, personajes y todas las pistas para encontrar la solución a esos problemas que se te resistieron. Además, este mes, ponemos a tu disposición este misma solución mediante páginas WEB, para que empieces a familiarizarte con este entorno tan común en Internet. Para visualizarlas, necesitas utilizar algún navegador de Internet.

LECTOR LECTOR

En este directorio encontrarás cuatro simpáticos programas enviados por algunos de nuestros lectores.

MAPAS CIVILIZATION 2, DUKE 3D y WARCRAFT 2 \NIVELES

486DX 4MB

Nuevos escenarios para estos populares juegos. Deberás copiarlos en el directorio en donde tengas instalado el juego.

NIVELES PARA EL DOOM2 (OKPC.BMP NIVELES OKPC.BMP NNN)

Nuevos niveles para el DOOM2. Para ver como se ejecutan, lee el fichero .TXT que hay en el directorio.

MULTIMEDIA

DRAGON'S LAIR 2 \MPVIDEOS\DEMO.AVI

Disfruta con este video en el que podrás ver la presentación de este increible juego de ambientación medieval.

SHAREWARE

COMET BUSTERS! \SHWARE\COMET\ INSTALL.EXE

• 486 33Mhz 8Mb

Aqui tenemos una nueva versión de uno los juegos más famosos que han existido: Asteroides. ¿Quién no ha intentado alguna vez que su nave no fuera destrozada por esos enormes asteroides de caprichosas trayectorias?

CYBER SPHERE \SHWARE\CYBER\ CYBDEMO.EXE

486 DX 4MB

El Arkanoid es, tal vez, uno de los juegos más adictivos que jamás se han hecho. Prueba de la gran aceptación que siempre ha tenido es la gran cantidad de versiones que existen. En esta selección te presentamos dos de las mejores que hemos visto en los últimos tiempos. Esta primera se llama CyberSphere y tiene un sonido y unos movimientos magnificos.

F2000 \SHWARE\F2000\F2000.EXE

• 486 DX 4MB

Divertido juego de carreras de coches en el que deberás competir contra tres rivales que no te lo van a poner nada fácil.

CEMSTORM \SHWARE\GEMSTORM\ GEMDEMO.EXE

• 486 DX 4MB

Nueva versión del conocidísimo Tetris. En esta ocasión, en vez de complicadas figuras geométricas, deberás colocar parejas de esferas de diversos colores.

WINBRICK96 \SHWARE\WINBRICK\ INSTALL.EXE

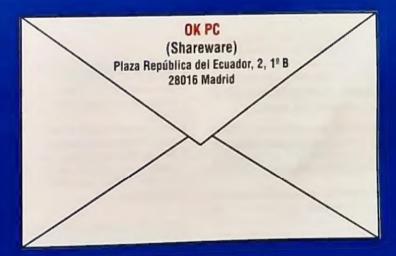
486 DX2 4MB

Ya tenemos aquí la versión de Arkanoid para Windows95. Controla la endiablada bola y destruye con ella el mayor número posible de ladrillos. Nuevos gráficos y sonidos para este clásico.

PARTICIPA CON _



Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM, envianoslos en disquete o CD-ROM a:



Envianos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaria compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente. No olvides tu dirección por si necesitamos ponernos en contacto contigo por correo.



SECCION DE UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

- ✓ Librerías VBRUN: En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más típicas en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware, es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.
- ✓ Video for Windows: En el caso de que tu versión de Video for Windows esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instales la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar Video for Windows sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUPEXE.
- ✓ Quick Time: En el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir videos Quick Time bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.
- ✓ GWS: En el directorio \GWS encontrarás el visualizador shareware Graphics Work Shop (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto y un sinfin de psoibilidades.
- ✓ Wing: Muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece Wing. Si algún programa de Windows te exige utilizar Wing, utiliza esta ampliación de Windows.
- ✓ Visor Multimedia: Este visor multimedia te permite reproducir todo tipo de material multimedia (videos, compact disc, etc). El programa puede ser instalado al disco duro para poder utilizarse sin necesidad de utilizar el CD-ROM.
- ✓ Drivers VESA: En el subdirectorio \UNIVE43 encontrarás los drivers universales para activar los modos SVGA en MS-DOS, pruébalos si tienes problemas de ejecución con juegos SVGA.
- ✓ Paint Shop Pro: En el directorio \PSP3 está la versión shareware de este conocido y potente programa de edición y visualización de la gran mayoria de formatos gráficos existentes. Esta versión sólo funciona bajo Windows.
- Antivirus: Hemos incluido una de las últimas versiones shareware del SCAN de Mac Afee tanto para MS-DOS, como para Windows 95., para asegurar la integridad de tu disco duro.
- ✓ Compresor ZIP: En el subdirectorio \WINZIP se encuentra el compresor ZIP para el entorno gráfico Windows.

Intrucciones para el juego completo IN SEARCH OF DR. RIPTIDE

Como agente Naval
Especial (SNAT) se te ha
asignado una dificil
misión. Para completarla
dispondrás de uno de los
más avanzados modelos
de submarinos existenetes
hasta la fecha.

El objetivo de la misión es buscar y destruir el laboratorio de Dr. Tiberius Riptide que se encuentra bajo el mar. Este científico se ha vuelto loco y debe de ser eliminado antes de que ponga en peligro a todo el planeta.

Dispones de un submarino Jason al que se le sumará un modelo pequeño, imprescindible para acceder a las pequeñas grutas escondidas en el fondo del mar.

INSTALACION DEL JUEGO

Para instalar el juego sitúante en el intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente C:\>) y teclea:

- 1. D: <Pulsa Intro>
- 2. CD\RIPTIDE <Pulsa Intro>
- Si tu unidad de CD-ROM no es la D; cambia el nombre por el que corresponda al de tu unidad.
- Para ejecutar el juego teclea RIPTIDE.EXE y pulsa <Intro> a continuación.
- Para guardar tus mejores puntuaciones y aumentar la velocidad de carga te recomendamos que copies el juego a un directorio de tu disco duro.





LAS TECLAS

Estos son los principales controles de este juego:

<Teclas del Cursor> Controlar la dirección del submarino.

<Control> Cambio de submarino y entrada a las grutas.

<Barra Espaciadora > Disparar torpedos.

A medida que avances en el juego irás encontrando objetos especiales que dotarán a tu submami de más poder destructivo y defensivo.

Las armas y los aumentos de potencia de fuego se recogen pasando sobre ellos. Entre las armas más potentes está el "Pulse Cannon", un potenete cañón con el que fulminarás en un momento al más terrible y duro de los peligros submarnis que te esperan.

A medida que terminemos las misiones se nos irá dando un password para que la próxima vez que juguemos no tengamos que empezar desde el principio.





Si sólo te gustan les sorpreses agradables...

isuscribete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.

Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti. Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones

tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida hasta

Deseo suscribirme a la revista OK-PC por el período de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE

2" APELLIDO

DOMICILIO

C. POSTAL

CIUDAD

PROVINCIA EDAD

TELEFONO

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

8.340 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

	agotar existencias
FORMA DE	PAGO

- CONTRA-REEMBOLSO
- CHEQUE a nombre de LARPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

- ☐ VISA
- 4B MASTER CARD
- CAJA MADRID TARJETA 6000

FIRMA (impresondible en pago con tarjeta

ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º, 28016 MADRID, TNO.. (91) 457 91 91 FAX... (91) 457 98 36



1914: Alb*erto lo* dijo... ...El tiempo es relativo

























ERBE te trae, a través del tiempo, la colección grandes clásicos en CD. Todo lo que en su día no pudiste tener remasterizado hoy en CD, caja grande, manual completo en castellano y todo desde

